

KEKEHAN : PERMAINAN GASING DAERAH LAMONGAN



DIREKTORAT TRADISI
DIREKTORAT JENDERAL NILAI BUDAYA, SENI, DAN FILM
KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
2011

KEKEHAN : PERMAINAN GASING DAERAH LAMONGAN

Penulis:

Theresiana Ani Larasati, M.Psi

Editor:

Dr. Semiarto Aji Purwanto



**KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
DIREKTORAT JENDERAL NILAI BUDAYA SENI DAN FILM
DIREKTORAT TRADISI
2011**

KEKEHAN : PERMAINAN GASING DAERAH LAMONGAN

Copyright © Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau isi seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Penulis : Theresiana Ani Larasati, M.Psi
Editor : Dr.Semiarto Aji Purwanto

Cetakan I, 2011

Penerbit : Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata
Jalan Medan Merdeka Barat no. 17 Jakarta
Telp. 021-3838000, 3810123 (Hunting)
Faks. 021-3848245, 3840210

ISBN : 978-602-9052-17-6

SAMBUTAN DIREKTUR TRADISI

Pengetahuan Tradisional suku-suku bangsa yang berkembang dari Sabang sampai Merauke adalah salah satu aspek-aspek tradisi budaya milik bangsa Indonesia. Pengenalan dan pengetahuan aspek-aspek tersebut termasuk nilai-nilainya memiliki arti penting untuk kehidupan yang harmonis dalam masyarakat yang heterogen ini. Sebagai bahan sosialisasi, naskah inventarisasi gasing tradisional merupakan hal penting untuk diterbitkan dalam bentuk buku.

Penerbitan buku gasing tradisional Lamongan merupakan salah satu program kegiatan Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, dalam upaya pelestarian dan pengembangan kebudayaan Nasional. Upaya pelestarian dimaksudkan agar terpelihara dan bertahannya aspek-aspek tradisi. Upaya pengembangan dimaksudkan sebagai perluasan dan pendalaman perwujudan aspek-aspek tradisi yang dimaksud, peningkatan kualitasnya serta mempertahankan berbagai sumber dan potensi dengan memperhatikan nilai-nilai budaya yang terkandung.

Untuk itu kami bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa telah dapat menerbitkan buku yang berjudul "Kekehan: Permainan Gasing Lamongan". Terbitan ini kami angkat dari naskah inventarisasi aspek-aspek tradisi budaya suku-suku bangsa tahun 2011, yang merupakan hasil kerjasama Direktorat Tradisi dengan Unit Pelaksana Teknis kantor kami di Yogyakarta dan universitas.

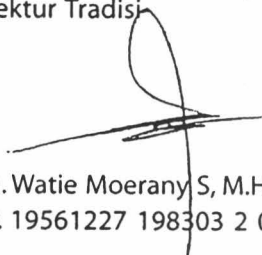
Dalam kesempatan ini sebagai penghargaan kami sampaikan ucapan terima kasih atas kerja samanya kepada peneliti sekaligus penulisnya Theresiana Ani Larasati, M.Psi dan Dr. Semiarto Aji Purwanto sebagai editor dan telah memberikan pengantarnya serta semua pihak yang berpartisipasi dalam penerbitan buku ini.

Dengan besar hati dan izin semua pihak, kami sampaikan bahwa terbitan ini belum merupakan karya yang lengkap oleh

karena itu kami menerima kritik dan sumbang saran pembaca untuk penerbitan karya kita semua. Akhirnya kami berharap semoga penerbitan ini bermanfaat dan berdampak positif untuk memajukan bangsa kita.

Jakarta, 2011

Direktur Tradisi

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop at the top and a horizontal line with a vertical stroke extending downwards.

Dra. Watie Moerany S, M.Hum

NIP. 19561227 198303 2 001

Menyoal Gasing Tradisional dan Gasing Modern

Dr. Semiarto Aji Purwanto

Universitas Indonesia

Pendahuluan

Pada tahun 2005 yang lalu, saya diundang oleh beberapa rekan ahli antropologi yang bekerja pada sebuah instansi yang paling berwenang mengurus persoalan kebudayaan di negeri ini. Dalam kesempatan itu kami membicarakan kemungkinan diadakannya festival gasing nasional; termasuk di dalamnya seminar untuk membicarakan gasing. Pada saat itu saya ceritakan pengalaman penelitian di beberapa di desa yang di antaranya, saya melihat para pengrajin gasing sebagai bagian dari jenis pekerjaan di pedesaan¹.

Naskah penelitian Sdri. Theresiana Ani Larasati mengenai kondisi gasing di Lamongan mengingatkan saya pada peristiwa enam tahun tersebut. Bagian terakhir analisis penulis secara khusus membicarakan aspek ekonomi dari gasing Lamongan setelah terlebih dahulu mengungkapkan konteks sosial budayanya. Saya tidak akan membahas isu sosial budaya gasing Lamongan karena penulisnya telah menceritakan secara sangat jelas, tetapi menambahkannya dengan aspek sosial ekonomi dari gasing. Pertanyaan besarnya adalah apakah gasing mempunyai nilai ekonomi? Bagaimana posisinya dalam menopang ekonomi masyarakat desa? Pertanyaan ini, barangkali relevan dengan isu ekonomi kreatif yang setahun belakangan ini dihembuskan oleh pemerintah kita.

Dinamika sosial ekonomi masyarakat desa

Masuknya ide *pembangunan* yang menjadi ideologi hampir semua negara pasca kemerdekaan mereka, telah menjadikan

¹ Lihat makalah 'Lepas Dari Belitan Tali Gasing. Aspek Sosial-Ekonomi Gasing' yang saya sajikan dalam kegiatan Festival Gasing Nasional, yang diadakan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Agustus 2005.

perubahan sebagai suatu hal yang sangat dekat dengan kehidupan kita. Indonesia, termasuk di antara negara-negara yang dengan segera mengadopsi ide pembangunan tersebut dan menjadikannya sebagai program negara. Implikasinya adalah, semua sektor kehidupan dan tatanan sosial ekonomi masyarakat harus diubah menuju ke suatu tatanan yang dikehendaki sebagai arah kemajuan bangsa. Industrialisasi dengan segala atribut modernitasnya, menjadi pilihan dan orientasi dalam pembangunan; sehingga semuanya harus dibangun menjadi industri dan (yang) modern.

Desa, tak lepas dari sentuhan pembangunan; dan karena rujukan kasus Jawa yang sangat akrab dengan para pengambil keputusan, maka pembangunan pedesaan diarahkan kepada pembangunan pertanian. Basis pembangunan pertanian yang diletakkan dalam tahapan-tahapan Pelita (Pembangunan Lima Tahun) pada masa orde baru telah membawa perubahan dan kemajuan yang sangat signifikan dalam hal teknologi dan organisasi sosial. Pada gilirannya, kemajuan itu membawa efek pada suplai pangan yang terjamin.

Lepas dari segala keberhasilan pembangunan dengan fokus pada pertanian itu, ada persoalan bahwa kegiatan ekonomi pedesaan tidak seluruhnya bertumpu pada pertanian. Ada berbagai mata pencaharian di luar pertanian yang tidak begitu diperhatikan selama ini dan hanya menjadi sub-bagian dari pembangunan pertanian saja. Perkebunan rakyat, perladangan dan perikanan rakyat dan berbagai kerajinan serta keterampilan tangan menjadi jenis pekerjaan sekunder sesudah pertanian (yang terfokus pada sawah dan padi).

Sepanjang pengamatan dan literatur yang ada, pembangunan pedesaan di luar pertanian juga mengalami proses yang sama dengan pertanian. Ketika mereka *dibangun*, maka yang terjadi adalah permintaan agar sektor tersebut menjadi *modernized* dan *industrialized*. Para pemilik kebun diharapkan menanam tanaman dengan jenis unggul (misalnya karet ADB), para peladang

diharapkan untuk menetap di suatu lokasi dan menggarap lahannya secara intensif, para peternak diberi benih unggul (ayam ras, sapi perah, dll) dan para pengrajin ditatar mempergunakan peralatan modern. Maka berbagai ironi-pun muncul terutama di sektor kerajinan dan keterampilan tangan (*handicraft making*): bagaimana mungkin ide 'dibuat oleh tangan' atau *hand-made* tergantikan oleh alat-alat (mekanik) yang modern? Akankah itu berarti tidak lagi *hand-made*, sekaligus bukan lagi kerajinan tangan?

Kemudian dari sisi organisasi dan manajemen para pengrajinnya, pembangunan biasanya berbunyi: bagaimana meningkatkan sumberdaya manusia, meningkatkan aspek manajerial dan pemasaran, efisiensi tenaga kerja, pengadaan modal dan kredit usaha kecil. Pertanyaan yang timbul adalah: akankah kerajinan rakyat menjadi industri? Industri macam apa? Biasanya jawaban yang muncul adalah: industri kecil, industri rakyat atau industri rumah tangga; lalu diskusi menjalar pada apa definisi dan cakupannya? Satu hal yang hilang dan atau berubah dari proses menjadi industri jenis ini adalah: kerajinan tangan semula merupakan bagian dari keseharian masyarakat yang bercorak subsistensi, sebagian diproduksi untuk kepentingan diri sendiri atau diproduksi dalam skala kecil, sekarang dengan orientasi industri, harus ditransformasi menjadi komoditas pasar dalam jumlah produksi, jenis dan kualitas yang memadai. Apakah ada kesiapan atau modal dari para pengrajin untuk beralih dari suasana subsistensi menjadi *market-oriented*? Dalam banyak kasus, kita lihat hanya ada sedikit sekali pengrajin yang berhasil memasuki tahapan baru itu².

² Dalam kajian antropologi mengenai ekonomi, *interest* ekonomi biasanya dikaitkan dengan institusi non-ekonomi atau sebaliknya, dalam setiap aktivitas sosial seringkali terkandung *interest* ekonomi. Kajian ini mengawali fase antropologi ekonomi dalam perkembangan teori antropologi (lihat misalnya, G. Dalton dan K. Polanyi). Kajian terbaru lebih melihat 'production of meaning' dan bagaimana kebudayaan memotivasi kegiatan ekonomi. Bagaimana tradisi bermain gasing hidup dalam masyarakat, atau bagaimana pengetahuan membuat masih bertahan kalau kemudian menjadikan motivasi untuk memproduksi gasing atau batik lebih baik lagi dapat menjadi contoh berlakunya perspektif ekonomi budaya. (Lihat P du Gay & M. Pryke, 2002)

Dengan ilustrasi di atas, kita lalu melihat dalam tiga dasawarsa terakhir, kondisi sosial ekonomi pedesaan di Indonesia, khususnya Jawa, bergerak secara nyaris seragam: menjadi desa yang bertumpu pada pertanian-sawah-modern dengan padi sebagai komoditas utama. Palawija baru muncul dan menjadi andalan satu dasawarsa belakangan. Desa-desa lain akan dianggap ketinggalan apabila indikator teknis, seperti sawah yang terintegrasi, belum ada. Desa yang lain, yang tidak berorientasi pada sawah-padi, seperti di banyak tempat di luar Jawa berkembang dalam arah yang tidak menentu.

Demikianlah, struktur sosial ekonomi pedesaan di Indonesia pada masa pembangunan didorong untuk mempertahankan corak agraria dengan berbagai kemampuan menyerap modernitas sebagai indikator kualitas. Makin intensif sawah yang dimiliki seseorang di desa, makin baiklah kualitasnya; makin banyak anak yang sekolah makin berkualitaslah suatu keluarga; makin tinggi sekolah anak perempuan, makin majulah daya pikir orang tuanya. Seajar dengan berbagai anggapan itu, muncul pula anggapan sesudah anak sekolah tinggi, maka kerja di kota menjadi indikator keberhasilan.

Dinamika budaya masyarakat Indonesia

Secara umum pembangunan pedesaan tersebut tidak saja menampilkan efek di desa tetapi juga berimbas di kota. Kota sendiri pada waktu yang bersamaan mengalami proses pembangunan dan modernisasi dengan indikator industri, pekerjaan sektor jasa, telekomunikasi dan berbagai fasilitas hiburan³. Masyarakatnya mengkonsumsi produk yang keluar dari

³ Lebih jauh biasanya kita akan membicarakan berbagai unsur kultural yang diterima secara universal dalam berbagai kelompok masyarakat di dunia. 'Diterima secara universal' adalah konsep tahun 1950-an yang belakangan tergantikan oleh konsep 'globalisasi' yang merujuk pada penyebaran unsur-unsur budaya tertentu yang diterima dan diadopsi oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Kota, industri dan media komunikasi merupakan tiga unsur terbesar yang berkontribusi dalam globalisasi (Lihat J. Tomlinson, 200; 22-27)

hasil manufaktur dengan skala produksi yang besaran dan kualitasnya sangat terukur. Bagi sebagian besar masyarakat perkotaan yang sudah hidup dalam eksposur modernitas melalui peralatan komunikasi, persoalan perubahan gaya hidup relatif lebih mudah dihadapi. Tetapi bagi sebagian penduduk kota yang berdatangan dari desa, dengan atau tanpa pendidikan dan ekspos yang cukup atas modernitas, gaya hidup kota sungguh merupakan suatu persoalan tersendiri. Dalam berbagai kasus, masalah ini telah mengilhami munculnya sub-kultur kota yang berorientasi ke desa.

Pada saat kita berbicara kota dan memunculkan indikator modernitas seperti industri dan kemajuan komunikasi, maka pada saat yang bersamaan muncul ide-ide yang bersifat asosiatif. Secara singkat bayangan yang muncul begitu mendengar kata 'kota' adalah kemajuan, keramaian, bisnis dan modernitas. Hal yang sama juga berlaku ketika mendengar kata 'desa', secara asosiatif yang muncul adalah hamparan sawah, kehidupan yang tenang, persaudaraan dan kesederhanaan.

Mengikuti berbagai pelajaran di sekolah, berita di media massa dan advertensi kehidupan kota (*life-style*)⁴, masyarakat kota lalu dengan cepat menyerap modernitas sebagai sebuah arah yang harus dituju di kehidupan mendatang. Hal ini juga berarti, sebaliknya, hal-hal yang lama, kebiasaan yang lama dan tradisi seharusnya juga ditinggalkan untuk diganti dengan hal baru yang lebih modern. Saya melihat bahwa fenomena sampingan dari modernisasi ini sungguh sangat tidak konstruktif untuk segala hal yang bersifat tradisional. Seakan-akan semua harus dimodernkan demi tuntutan masyarakat. Ketika melakukan penelitian mengenai batik di pesisir utara Jawa, saya saksikan tantangan terbesar para pengrajin adalah *batik cap* dan *batik printing* atau tekstil dengan

⁴ Budaya televisi: iklan, sinetron dan musik menjadi media yang saat ini paling efektif untuk menyerap dan menginkorporasikan ide modernitas dalam diri seseorang (McFall 2002: 148-150)

motif batik. Ketiga jenis batik itu segera mendapat tempat karena diproduksi dengan menggunakan alat yang memungkinkan ada standard mutu, dapat diproduksi secara massal sehingga murah. Oleh karena itu produk batik non tradisional, yang ditulis tangan (*batik tulis*), menjadi sangat responsif terhadap pasar. Pada sisi konsumen ternyata tidak begitu menjadi persoalan kalau batik yang mereka kenakan bukan batik tulis, asalkan dapat dirancang secara *trendy* dan harganya terjangkau. Konsumen lebih melihat produk modern itu ketimbang produk tradisional⁵.

Dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh, berapa banyak di antara kita yang sudah mengganti berbagai unsur tradisional menjadi 'modern' dalam *sense* yang paling sederhana sekalipun? Rasanya hampir semua. Kita mempergunakan alat memasak modern, centong nasi plastik -bukan yang berasal dari kayu, membeli tempe dengan bungkus kertas atau plastik -bukan daun, dsb. Semua itu seringkali tidak saja dilandasi ide praktis, murah dan cepat tetapi juga ide bahwa '...kita memang harus begitu agar lebih modern...'. Apakah masih ada apresiasi dari masyarakat dan pemerintah untuk berbagai hal yang sifatnya tradisional?

Gasing: wacana tradisional dan modern

Setelah melihat dinamika sosial budaya di Indonesia, saya akan meletakkan penelitian gasing Theresia Ani Larasati persis di tengah-tengah wacana pada konteks pedesaan (di mana gasing dibuat dan masih menjadi bagian dari permainan anak-anak) dan konteks perkotaan (di mana gasing diharapkan juga dapat menemukan tempatnya).

Desa Tunggul yang menjadi lokasi penelitian merupakan dunia petani pedesaan yang berpendidikan maju dan relatif

⁵ S.A. Purwanto & T. Sekimoto (eds.) *Trusmi. Desa Batik Di Cirebon, Studi Sosial Budaya Mengenai Keberadaan Kerajinan Batik Tradisional*. Jakarta, Pusat Studi Jepang-The University of Tokyo, 2005.

mempunyai berbagai jenis alternatif pekerjaan. Aspek tradisi di desa digambarkan sebagai milik masa lalu saat sedekah desa menjadi acara sentral bagi warga desa. Namun belakangan masa lalu itu muncul dalam tradisi yang diperbarui dalam bentuk *riyaya kupatan* di Taman Wisata Bahari Lamongan. Dalam suasana dimana tradisi lama tidak lagi diberlakukan, tetapi sebagai gantinya muncul invensi tradisi yang berbasis tradisi lama itulah saya melihat penulis berbicara mengenai gasing dan aneka permainan tradisional di Lamongan.

Tidak mengherankan bila hanya sedikit permainan tradisional yang ditemui penulis, itupun hanya dimainkan di saat-saat yang sangat terbatas. Main gasing atau *kekehan*, egrang dan dakon adalah tiga permainan yang penulis saksikan masih eksis di desa Tunggul.

Saking terbatasnya permainan tradisional, terutama gasing di desa, saat ini hanya ada satu pembuat gasing yang dapat ditemui di Lamongan, yaitu seorang pengrajin yang tinggal di desa Tunggul. Menarik bahwa saat ini perkembangan kekehan sebagai gasing tradisional Lamongan mencoba bertahan dengan mengacu pada standardisasi gasing yang dibuat pemerintah. Sejak sepuluh tahun lalu, memang ada upaya pemerintah melalui Direktorat Tradisi untuk melestarikan permainan rakyat, antara lain dengan kemungkinan meningkatkannya menjadi cabang olahraga tradisional. Untuk itulah maka dibuat standardisasi beberapa cabang permainan tradisional termasuk gasing. Invenisi tradisi dari kekehan tradisional menjadi berstandar nasional adalah bagian dari upaya gasing Lamongan untuk bertahan.

Sayangnya, dalam perspektif konservasi budaya, saya tidak melihat bagaimana gasing tradisional digambarkan penulis dalam penelitian ini. Gambaran yang muncul adalah bagaimana kekehan mengadopsi standar permainan gasing yang ditawarkan pemerintah dan coba untuk dimasyarakatkan di komunitas tertentu di Lamongan. Ukuran dan desain gasing, cara bermain dan lapangan permainan, semuanya merujuk pada standardisasi pemerintah. Apa

yang tersisa dari gasing tradisional Lamongan? Barangkali hanya tinggal namanya saja.

Apa insentif kultural yang diterima kekehan model baru itu? Walaupun tidak ada arena dan *event* pertandingan gasing, penulis menyaksikan bahwa gasing cukup populer di desa Tunggul. Mereka memainkannya tanpa merujuk pada aturan pemerintah. Bagi saya, justru kekhasan dan modifikasi lapangan ini mestinya bisa menjadi catatan tersendiri bagi penelitian gasing tradisional di suatu wilayah. Kalau ada kesempatan lain, saya sangat berharap ada observasi khusus mengenai permainan gasing yang memang berbasis pada ide lokal. Contoh bagaimana permainan gasing masih lekat dengan ide lokal dapat dilihat pada kasus gasing pujungan di Bali, atau permainan gasing di Tanjung Pinang dan Pangkal Pinang yang masih berjalan sesuai alur tradisi mereka.

Sebagai catatan penutup, seandainya pertanyaan besar di awal berkaitan dengan nilai ekonomi gasing ditanyakan ulang maka jawaban saya adalah: kecil sekali kontribusi gasing dalam ekonomi rumah tangga. Secara umum kontribusi kerajinan memang belum signifikan. Secara internal, di antara para pengrajin masih ada kesulitan untuk mengeksplorasi gasing lebih jauh: berkurangnya minat untuk menekuni usaha kerajinan tangan, bahan baku yang sulit diperoleh dan pasaran yang sangat terbatas. Kesemuanya itu menemukan relevansinya pada faktor eksternal pengrajin gasing; masyarakat yang sedang berubah, yang lebih menyukai aspek modern dan mendiskreditkan berbagai aspek tradisi sebagai 'konservatif, kuno, dan ketinggalan jaman'.

Dari perspektif antropologi, salah satu cara untuk mempertinggi kontribusi gasing adalah dengan meningkatkan kembali eksistensinya. Isu mencari identitas nasional bisa menjadi

salah satu alternatif untuk mengangkat eksistensi gasing ini⁶. Tentu saja isu ini harus dikaitkan dengan *event* yang relevan, misalnya festival atau lomba gasing –kalau perlu sampai tingkat nasional. Untuk pengembangan gasing lebih jauh, ada baiknya mendorong gasing sebagai komoditas industri kultural⁷ dengan misalnya lebih menekankan penampilan yang lebih *stylish* dan *fashionable* ketimbang sekedar alat permainan. Pada gilirannya diharapkan muncul ketertarikan pada gasing sebagai sebuah permainan populer. Hal ini tentu memerlukan interaksi yang baik dengan *event* atau promosi yang terus menerus sebagai bagian dari sosialisasi suatu ide.

⁶ Bicara soal *timing*, memang negara tetangga, Malaysia, sudah lebih dahulu mengangkat gasing sebagai bagian dari *cultural heritage* mereka. Dukungan untuk memasyarakatkan citra gasing sebagai representasi kemalaysiaan sangat kuat. Instansi pemerintah di bidang kebudayaan membuat entri mengenai gasing secara *up to date* dan menyediakan forum festival. Kalau kita memanfaatkan mesin cari-kata *google* di internet, maka temuan mengenai 'gasing' akan jauh lebih banyak berhubungan dengan Malaysia daripada Indonesia

⁷ Industri kultural saya pakai sebagai terjemahan bebas *cultural industry* yang sebenarnya merujuk pada studi antropologi atau studi budaya yang merujuk pada "...those institutions which are most directly involved in the production of social meaning..." (D.Hesmondhalgh 2002:11). Secara khusus biasanya meliputi studi mengenai pop-culture, tetapi saya ingin menekankan pada '*production of social meaning*' sehingga eksistensi gasing akan lebih bermakna secara sosial ketimbang sekedar benda komoditas semata

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Menyoal Gasing Tradisional dan Gasing Modern	iii
Daftar Isi	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Foto	xvi
Daftar Tabel	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan	5
1.4 Kerangka Pikir	5
1.5 Ruang Lingkup	12
1.6 Metode	13

BAB II SELAYANG PANDANG DESA TUNGGUL, KECAMATAN PACIRAN, KABUPATEN LAMONGAN

2.1 Lokasi dan Lingkungan Alam	21
2.2 Penduduk	23
2.3 Pendidikan	24
2.4 Mata Pencaharian	25
2.5 Sistem Kepercayaan	27
2.6 Kehidupan Sosial Budaya	31
2.7 Jenis-Jenis Permainan Tradisional yang Masih Memiliki Pewaris Aktif maupun Pasif	38

BAB III PERMAINAN GASING DI DESA PACIRAN

3.1 Sejarah Perkembangan Gasing	43
3.2 Tipologi Gasing (<i>Kekehan</i>)	48
3.3 Teknologi Pembuatan <i>Kekehan</i>	53
3.4 Lapangan Permainan	61
3.5 Permainan <i>Kekehan</i>	64

BAB IV	PERANAN GASING DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT	
4.1	Makna dan Fungsi Permainan Gasing (<i>Kekehan</i>)	77
4.2	Tanggapan Masyarakat Terhadap Permainan Gasing (<i>Kekehan</i>)	81
4.3	Keberadaan Gasing Pada Masa Sekarang dan Masa Depan	83
4.4	Prospek Ekonomi Gasing	85
BAB V	PENUTUP	
5.1	Simpulan	93
5.2	Saran-saran	96
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN-LAMPIRAN		104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagian Tubuh Gasing Lamongan <i>Kekehan</i>	49
Gambar 3.2	Lapangan Pertandingan <i>Kekehan</i>	63
Gambar 3.3	Detil Ukuran Lapangan Pertandingan <i>Kekehan</i>	63
Gambar 3.4	Ilustrasi Perspektif Lapangan Pertandingan <i>Kekehan</i>	64
Gambar 3.5	Ilustrasi Pertandingan <i>Kekehan</i>	73

DAFTAR FOTO

Foto 2.1	Gapura Kabupaten Lamongan	18
Foto 2.2	Wisata Bahari Lamongan dengan sebagian fasilitasnya	19
Foto 2.4	Kudapan <i>Jumbreg</i> Khas Paciran	20
Foto 2.5	Kantor Kepala Desa Tunggul	22
Foto 2.6	Suasana Desa Tunggul	23
Foto 2.7	Gapura Komplek Makam dan Masjid Sendang Dhuwur, Paciran	29
Foto 2.8	Makam Raden Nur Rahmat di Sendang Duwur, Paciran	29
Foto 3.1	Gasing Bambu	49
Foto 3.2	Aneka Macam Bentuk Gasing Kayu; Gasing Berembang dan Gasing Jantung	50
Foto 3.3	Warna-Warni <i>Kekehan</i>	52
Foto 3.4	Peralatan Tradisional Pembuatan <i>Kekehan</i> ; Bendo, Caluk, Arit	54
Foto 3.5	Rokhim Membuat <i>Kekehan</i> Menggunakan Mesin Bubut	55
Foto 3.6	Aneka Jenis Tatah	55
Foto 3.7	Alat Penentu Titik Tengah (<i>Kusut</i>), Gergaji kayu dan Gergaji Besi	55
Foto 3.8	Kayu Dipotong	56
Foto 3.9	Kayu Dikusut	56
Foto 3.10	Kayu Dicowak	56
Foto 3.11	Kayu Masuk Mesin Bubut	57
Foto 3.12	Proses Membulat	57
Foto 3.13	Membulat dan Memahat	57
Foto 3.14	Menghaluskan/ Mengamplas	58
Foto 3.15	Mewarnai dengan Pensil	58
Foto 3.16	Mewarnai dengan Spidol	58
Foto 3.17	Menyempurnakan Warna	59
Foto 3.18	Tahap Memasang Paksi	59
Foto 3.19	Merapikan Paku dengan Grenda	59

Foto 3.20	<i>Kekehan dan Gantungan Kunci Kekehan</i>	60
Foto 3.21	<i>Uwet dari Berbagai Jenis Tali; Tali Plastik dan Tali Pramuka</i>	60
Foto 3.22	<i>Berbagai Permainan dan Pemain Kekehan dalam Keseharian</i>	61
Foto 3.23	<i>Proses Melilitkan Uwet</i>	66
Foto 3.24	<i>Bermain Kekehan di atas Telapak Tangan</i>	67
Foto 3.25	<i>Menyelamatkan Uri Kekehan Menggunakan Uwet</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komposisi Penduduk Menurut Kelompok Usia Tahun 2010	23
Tabel 2.2	Mata Pencarian Penduduk Desa Tunggul	26

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang menyimpan begitu banyak pusaka budaya (*cultural heritage*). Namun seiring pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi, serta derasnya produk budaya global, banyak pusaka budaya di negeri ini terancam kelestariannya. Salah satu bentuk pusaka budaya yang terancam kelestariannya tersebut adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional semakin langka dijumpai di masyarakat Indonesia, baik di kalangan masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Sebagian besar anak-anak Indonesia saat ini cenderung memilih jenis permainan yang dianggap modern dan praktis. Tidaklah sulit menemukan pusat permainan anak-anak yang modern dan praktis serta berbasis teknologi, seperti permainan *play station*. Bahkan, *game centre online* pun muncul hingga ke pedesaan.

Salah satu faktor yang dianggap memberikan sumbangan terhadap semakin jarangya permainan tradisional anak-anak di Jawa dimainkan, antara lain disebabkan oleh masuknya pesawat televisi ke daerah-daerah pedesaan, dan keterbatasan lahan bermain anak-anak. Lahan bermain bagi anak-anak kian mengecil, kalau tidak hilang sama sekali, terutama di daerah-daerah perkotaan. Meningkatnya kualitas transportasi antara desa dan kota menyebabkan anak-anak maupun remaja lebih suka pergi ke kota, sehingga di desa tidak banyak lagi anak-anak bermain permainan tradisional (Dharmamulya, et.al., 2005:27-28).

Fenomena yang banyak dijumpai saat ini adalah anak-anak cenderung lebih asyik menghabiskan waktunya di

depan layar televisi atau monitor komputer, daripada bersama teman-temannya memainkan permainan tradisional. Hanya dengan menyisihkan sedikit uang sakunya, seorang anak dapat menyewa perangkat *play station* atau internet selama beberapa jam, di dalam ruangan yang berpendingin, sejuk, dan wangi. Hal tersebut berbeda jauh dengan kondisi yang harus disiapkan anak-anak untuk bermain permainan tradisional.

Untuk dapat bermain permainan tradisional, seorang anak harus melewati beberapa proses, mulai dari mengajak teman-temannya, mencari bahan atau alat yang akan digunakan, mencari lahan yang memadai, hingga nantinya bersedia berpeluh dan kotor karena asyiknya bermain. Di sisi lain, sebagian anak-anak tidak lagi mempunyai waktu untuk bermain. Adanya tugas sekolah yang menumpuk dan kewajiban mengikuti berbagai pelajaran tambahan menjadi kendala bagi anak-anak untuk bermain, sehingga seorang anak yang ingin bermain permainan tradisional mengalami kesulitan mencari sejumlah teman untuk diajak bermain. Jika bermain di arena *play station* atau *game center*, seorang anak bisa memainkannya seorang diri tanpa perlu orang lain atau teman. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan apabila dikatakan, permainan modern yang berkembang saat ini cenderung bersifat individualis, sehingga ditengarai memberi andil dalam menghambat perkembangan kecerdasan emosi dan keterampilan sosial anak.

Kenyataan tersebut di atas memperlihatkan bahwa jenis-jenis permainan tradisional anak selain sudah jarang dimainkan, tampaknya semakin lama akan semakin tidak dikenal, serta diperkirakan akan punah apabila tidak segera dilakukan upaya-upaya pelestariannya. Pengaruh globalisasi telah memberikan konsekuensi logis terhadap eksistensi permainan-permainan tradisional anak. Permainan baru (modern) saat ini telah merangsek jauh

dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik (Dharmamulya, et.al., 2005:5).

Pendapat senada disampaikan oleh Wironegoro (Kompas, 31 Juli 2007), bahwa membanjirnya permainan modern adopsi dari kebudayaan luar negeri akan mengancam eksistensi budaya lokal. Anak-anak dikuatirkan tidak bisa melestarikan budayanya sendiri di masa depan. Jika tidak pernah mengenalnya. Oleh karena itu, diperlukan tindakan nyata untuk menyelamatkan keberadaan permainan tradisional sebagai wujud pelestarian kebudayaan bangsa, dengan memberi contoh permainan tradisional kepada anak, dan menyediakan ruang bagi anak untuk bermain.

Padahal keberadaan permainan tradisional tidak bisa dipandang hanya sebagai salah satu bentuk permainan semata, karena banyak terkandung nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal di sana. Menurut Ayu Sutarto (Kompas, 6 Agustus 2007), permainan tradisional atau lebih dikenal dengan permainan rakyat selain sebagai benteng ketahanan budaya, juga merupakan kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur diri, sekaligus sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Melalui permainan tradisional, anak-anak ataupun orang dewasa menunjukkan kerjasama dan kepiawaiannya dalam bermain. Selain itu, mengandung pembelajaran akan nilai-nilai keadilan, penegakan aturan, kerjasama, hingga bentuk sanksi sosial bagi mereka yang "mencederai" aturan permainan.

Hal senada juga diungkapkan oleh Budisantoso (1993); Moedjono dan Sulistyو (1993); Dharmamulya (1983, dan 1993); Suharsimi (1993); dalam Dharmamulya (2005:29)

bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh karena permainan tersebut memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

1.2 Masalah

Derasnya arus globalisasi di Indonesia tidak dapat dipungkiri telah memunculkan kekhawatiran sebagian masyarakat berkenaan dengan keberadaan dan keberlangsungan permainan tradisional, khususnya permainan gasing. Sebagai salah satu bentuk permainan rakyat (permainan tradisional), keberadaan permainan gasing pada awalnya merupakan upaya manusia untuk mengisi waktu luang sekaligus sebagai sarana hiburan. Permainan gasing juga merupakan suatu perwujudan dari tingkah laku manusia yang dilakukan dalam kegiatan fisik dan mental, serta merupakan hasil budaya manusia yang terwujud dari serentetan nilai-nilai yang menurut masyarakat atau kelompok suku bangsa pendukungnya diakui keberadaannya. Dalam perkembangannya, permainan gasing dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan membina sikap mental serta keterampilan tertentu pada masyarakat pendukungnya.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penulisan ini akan ditelusuri dan dikaji bagaimana seluk beluk permainan gasing, peranannya dalam kehidupan

bermasyarakat, juga bagaimana permainan gasing dapat diangkat menjadi bentuk permainan yang tidak hanya menghibur (fungsi rekreatif), namun juga mencerahkan (fungsi edukatif), dan menyejahterakan (fungsi ekonomis/ industri kreatif). Selain itu, akan dikaji pula bagaimana mengangkat permainan gasing sebagai olahraga prestasi sehingga secara sistematis tumbuh rasa bangga dan komitmen untuk melestarikannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

- 1) Menyelamatkan salah satu bentuk pusaka budaya, khususnya permainan gasing yang memiliki pewaris aktif dan pasif hampir di seluruh pelosok tanah air.
- 2) Memperkenalkan dan memasyarakatkan permainan gasing kepada generasi pelapis.
- 3) Memberdayakan manfaat rekreatif dan ekonomis yang terdapat pada permainan gasing.

1.4 Kerangka Pikir

Danandjaja (2005:1) mengemukakan bahwa bagi seseorang yang kurang paham ilmu Folklor kemungkinan akan beranggapan bahwa permainan gasing tidak ada manfaatnya bagi kehidupan bermasyarakat seorang anak atau seorang dewasa. Permainan gasing, atau permainan tradisional lainnya hanya untuk rekreasi saja sehingga akan membuang-buang waktu bagi pembangunan suatu bangsa. Anggapan tersebut dikatakan keliru oleh Danandjaja, karena permainan rakyat atau permainan tradisional mempunyai beberapa fungsi selain rekreasi, dan yang terpenting adalah untuk menanamkan nilai yang dapat mempersiapkan seseorang terutama dimasa anak-anak agar dapat hidup bermasyarakat.

Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun diantara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja, 2005:2).¹ Folklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat selanjutnya kerap disebut juga permainan tradisional, yang termasuk dalam folklor sebagian lisan.

Setiap bangsa di dunia mempunyai permainan tradisional. Permainan tradisional di dunia ini baik untuk orang dewasa maupun anak-anak pada umumnya berdasarkan gerak tubuh seperti berlari dan melompat, atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti berkejar-kejaran, bersembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahian. Adapula yang berdasarkan kecekatan tangan seperti berhitung, melemparkan batu ke suatu lubang tertentu, atau berdasarkan keadaan untung-untungan seperti bermain dadu (Brunvad dalam Danandjaja, 2005:4).

Adapun Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, mengandung nilai "baik", "positif", "bernilai", dan "diinginkan".

¹ Bentuk-bentuk folklore meliputi folklore lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Folklore lisan berbentuk murni lisan, antara lain seperti ujaran rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, nyanyian rakyat. Folklore sebagian lisan bentuknya campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan, misalnya kepercayaan rakyat, permainan rakyat, dan sebagainya. Folklore bukan lisan bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Folklore bukan lisan dapat dibagi dalam dua kelompok, yaitu material dan bukan material. Tergolong material antara lain: arsitektur rakyat, seni kriya rakyat, pakaian dan perhiasan tubuh rakyat, makanan dan minuman tradisional, dan obat-obatan tradisional. Termasuk bukan material antara lain: gerak-isyarat tradisional, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, dan musik rakyat (Danandjaja, 2005:3-4).

Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas fisik, antara lain seperti permainan gasing, engklek, kelereng, dan lompat tali. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon-lelucon praktis, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional, selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya tradisi-tradisi bermain diklasifikasikan menjadi tiga, meliputi permainan yang sarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik.

Berdasarkan perbedaan sifat, permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua golongan besar yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Permainan untuk bermain (*play*) lebih bersifat mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding (*game*) kurang mempunyai sifat itu. Permainan untuk bertanding mempunyai lima sifat khusus, yaitu: 1) terorganisasi, 2) perlombaan (*competitive*), 3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, 4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa menang dan siapa kalah, dan 5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya (Roberts, Arth, & Bush dalam Danandjaja, 2005:4-5).

Permainan bertanding (*game*) dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu: 1) Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), 2) Permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of strategy*), dan 3) Permainan bertanding yang bersifat untung-untungan (*game of chance*) (Robert & Sutton Smith dalam Danandjaja, 2005:5).

Pada masyarakat tradisional seperti Orang Bali Aga di Desa Trunyan, permainan rakyat dibagi lagi berdasarkan permainan rakyat yang bersifat sekuler dan permainan

rakyat yang bersifat sakral. Selain itu, di Desa Trunyan masih ada penggolongan permainan rakyat berdasarkan perbedaan jenis kelamin, perbedaan kedudukan dalam masyarakat atau lapisan masyarakat (kalangan atas dan kalangan bawah, golongan bangsawan, dan golongan orang kebanyakan), serta perbedaan usia (dewasa dan anak-anak) (Danandjaja, 1997:171).

Senada dengan pendapat Danandjaja tersebut di atas, permainan tradisional sama seperti jenis permainan modern, memiliki fungsi psikologis yang penting bagi perkembangan anak. Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993; Semiawan, 2003). Menurut Sarwono (Kompas, 6 Mei 2007), pernyataan bahwa bermain dapat menghambat kesuksesan anak adalah takhayul. Takhayul mengenai kesuksesan tersebut mengakibatkan orang tua kerap membatasi waktu bermain anak. Bermain kemudian diatur waktunya, tempatnya, jenis permainannya, bahkan kawan bermainnya. Padahal, masih menurut Sarwono, porsi bermain bagi anak sebaiknya jauh lebih banyak dibandingkan belajar. Bermain merupakan sebuah proses dimana seorang anak dapat belajar. Kesempatan bermain yang berkualitas membawa pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir atau kognitifnya. Dengan kata lain, bermain merupakan pengalaman belajar, dan melalui bermain anak dapat memahami dunia kehidupannya (Cohen, 1993). Isaac (dalam Cohen, 1993) menyatakan bahwa permainan memiliki fungsi mengarahkan pada penemuan, penalaran, dan pemikiran. Melalui bermain, daya konsentrasi dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kreativitasnya dapat meningkat.

Schwartzman (dalam Ahimsa-Putra, 2005:20) merumuskan permainan anak-anak pada dasarnya

merupakan: 1) suatu persiapan untuk menjadi dewasa; 2) suatu pertandingan yang akan menghasilkan kalah dan menang; 3) perwujudan dari rasa cemas dan marah; dan 4) suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat. Selanjutnya oleh Ahimsa-Putra dijelaskan bahwa kesimpulan tersebut sedikit banyak mencerminkan perspektif-perspektif yang digunakan dalam memahami dan menjelaskan fenomena permainan anak. Kesimpulan pertama menunjukkan perspektif fungsionalnya, kedua merupakan perspektif permainan, dan ketiga merupakan perspektif psikologis.

Ahimsa Putra (2005:31) lebih lanjut menguraikan bahwa bermain dan permainan selain mempunyai fungsi adaptif juga berfungsi sosio-kultural. Dalam konteks sosio-kultural permainan anak-anak merupakan sebuah fenomena sosial-budaya yang mempunyai makna simbolis. Bermain dan permainan tidak hanya memiliki efek ragawi namun juga maknawi, karena bermain dan permainan merupakan simbol-simbol sekaligus juga proses simbolik yang terus menerus dimaknai.

Manfaat yang dipetik dari kebermaknaan permainan selanjutnya dijelaskan oleh Hughes (1999) yang mengemukakan beberapa manfaat psikologis yang terkandung dalam permainan secara umum, yaitu: 1) Bermain membolehkan anak mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, 2) Bermain mengizinkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka diterima. Di sini anak dan orang tua mempunyai kekuatan yang sama, 3) Dengan mengobservasi anak saat bermain, akan dapat membantu orang dewasa memahami anak secara lebih baik, 4) Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, maka akan menjadi rileks dan mengurangi kecemasannya, 5) Bermain memberi kesempatan anak untuk melepaskan perasaan-

perasaannya, misalnya perasaan marah, atau takut, dan membolehkan anak untuk melampiaskan kekecewaannya terhadap alat permainan tanpa takut terhadap orang dewasa, 6) Bermain mendorong anak mengembangkan keterampilan sosial, 7) Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mencoba peran baru dan mencoba pendekatan pemecahan masalah yang aman.

Penelitian mengenai manfaat permainan tradisional telah banyak dilakukan, antara lain yang dilakukan oleh Larasati (2009) dalam meningkatkan keterampilan bersosialisasi pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan permainan tradisional yang telah dikemas dalam bentuk intervensi psikologis terbukti mampu meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia sekolah dasar dengan kesulitan bergaul. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi diberi pelatihan menggunakan serangkaian permainan tradisional yang telah dipilih oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan ada perbedaan tingkat keterampilan interaksi sosial pada anak-anak yang mendapat pelatihan dibandingkan anak-anak yang tidak mendapatkan pelatihan. Keterampilan interaksi sosial sebagai hal yang penting dalam bersosialisasi dapat meningkat. Dengan meningkatnya keterampilan interaksi sosial anak maka anak yang mengalami gangguan interaksi akan terbantu, mereka mendapatkan manfaat dari permainan tradisional yang dimainkan bersama teman-temannya.

Penelitian lain dilakukan oleh Iswinarti (2005) yang mengidentifikasi permainan tradisional Indonesia dalam tinjauan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian, dan (2007) mengenai permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar.

Manfaat permainan tradisional diharapkan tidak hanya mampu memberi kontribusi positif bagi perkembangan

anak, namun juga mampu memberikan kontribusi positif pada peningkatan taraf perekonomian masyarakat khususnya pewaris aktifnya. Sebagai usaha memajukan kebudayaan di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata telah menyusun Rencana Strategis di bidang kebudayaan melalui Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025. Dalam RPJPN tersebut pembangunan kebudayaan diarahkan pada pencapaian sasaran untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, beradab dan mewujudkan bangsa yang berdaya saing untuk mencapai masyarakat yang lebih makmur dan sejahtera. Dalam pembangunan kebudayaan itu diharapkan tercipta suasana kehidupan masyarakat yang penuh toleransi, tenggang rasa, dan harmonis (Renstra Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2010-2014: 1).

Merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari ketika kebudayaan tradisional mau tak mau harus berhadapan dengan perubahan. Arus globalisasi yang mempengaruhi segala sisi kehidupan, juga kemajuan yang dikecap oleh setiap individu di segala bidang telah mendorong perubahan dalam cara pandang dan perlakuan terhadap kebudayaan tradisional. Paradoks antara budaya tradisional dan budaya kontemporer merupakan tantangan tersendiri bagi keberlangsungan budaya tradisional. Budaya kontemporer, seperti misalnya penggunaan teknologi informasi dan merebaknya budaya massa, telah banyak mengubah pandangan dan perlakuan manusia terhadap budaya tradisional tersebut (Sumarsono et al, 2007: 26). Padahal, nilai-nilai budaya tradisional memiliki fungsi dan ciri khas, antara lain: 1) pewarisannya dilakukan antar-generasi, 2) berguna sebagai unsur pembentuk identitas dan jati diri, dan 3) sebagai pembangun solidaritas kelompok (Sumarsono et al, 2007: 15-17).

Mengingat pentingnya nilai budaya tradisional tersebut maka upaya pelestarian harus dilakukan. Kata "pelestarian" merujuk kepada tiga pengertian yang sudah baku di lingkungan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, yaitu perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Aspek *pertama* pelestarian menyangkut kepada aspek perlindungan, yaitu sejauh mana sebuah warisan budaya tradisional tersebut dilindungi dari kepunahan. *Kedua*, berkaitan dengan pengembangan; sebuah warisan budaya tradisional tidak bisa dipersepsikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan selalu berkembang dan berubah. *Ketiga*, aspek pemanfaatan, warisan budaya tradisional diposisikan dalam ruang lingkup kebutuhan manusia saat ini.

Dengan demikian diharapkan warisan budaya tradisional dalam hal ini khususnya permainan tradisional gasing dapat dimanfaatkan secara positif untuk kebutuhan perorangan, kelompok masyarakat, maupun pemerintah. Salah satunya melalui ekonomi Kreatif, salah satu warisan budaya berupa permainan tradisional gasing dapat dimanfaatkan sebagai penggerak ekonomi masyarakat.

1.5 Ruang Lingkup

Lingkup wilayah inventarisasi adalah Desa Tunggul, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Desa Tunggul dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa saat ini hanya tinggal seorang perajin gasing yang masih setia menekuni usaha pembuatan gasing di daerah tersebut. Bahkan bisa dikatakan bahwa perajin gasing tersebut merupakan satu-satunya perajin gasing di Lamongan. Meskipun demikian, bukan berarti keberadaan gasing tidak mendapatkan perhatian masyarakat. Eksistensi organisasi gasing (*kekehan*) dari Desa Tunggul Kecamatan Paciran dengan nama "Komunitas Gasing Lamongan" (KOGALA)

mampu mengangkat gasing (*kekehan*) sebagai cabang olahraga yang bergengsi dan berprestasi.

Adapun lingkup materi berupa inventarisasi mengenai nama permainan, bentuk, bahan, ukuran, cara membuat, lapangan bermain, sistem permainan gasing dan nilai, fungsi, serta manfaat yang terkandung dalam permainan gasing baik dari segi rekreatif dan ekonomis.

1.6 Metode

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) terhadap para informan terpilih yang menguasai masalah gasing di Lamongan. Di samping itu dilakukan pengamatan (*observation*) yaitu mengamati situasi dan kondisi lingkungan fisik serta perilaku masyarakat yang berkaitan erat dengan keberadaan gasing. Pelaksanaan wawancara menggunakan pedoman pertanyaan yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Untuk menunjang kelengkapan data digunakan studi kepustakaan, media massa, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan permasalahan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan memfokuskan pada makna dan fungsi permainan gasing sebagai landasan bagi upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan permainan gasing yang merupakan bagian dari identitas bangsa. Selanjutnya dilakukan penggambaran mengenai prospek ekonomi gasing terkait industri kreatif dan olahraga prestasi. Laporan penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif-kualitatif. Adapun penelitian dilaksanakan pada Bulan Maret – Mei 2011.

BAB II

SELAYANG PANDANG DESA TUNGGUL, KECAMATAN PACIRAN, KABUPATEN LAMONGAN

Desa Tunggul merupakan salah satu dari tujuh belas desa di Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. Keenambelas desa lain yang termasuk dalam wilayah administrasi Kecamatan Paciran meliputi Desa Blimbing, Desa Kandangsemangkon, Desa Paciran, Desa Sumurgayam, Desa Sendangagung, Desa Sendangduwur, Desa Kranji, Desa Drajat, Desa Banjarwati, Desa Kemantren, Desa Sidokelar, Desa Tlogosadang, Desa Paloh, Desa Weru, Desa Sidokumpul, dan Desa Watulor (Kecamatan Paciran Dalam Angka tahun 2009).

Batas administratif Kecamatan Paciran yaitu: di sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa; sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Panceng Kabupaten Gresik; sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Solokuro; dan di sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Brondong. Luas wilayah Kecamatan Paciran adalah 61.303 km², berpenduduk 78.791 orang (100%), dengan sebaran penduduk laki-laki sebanyak 38.121 orang (48,38%), dan penduduk perempuan sebanyak 40.670 orang (51,62%) (Kecamatan Paciran Dalam Angka tahun 2009).

Menurut sejarahnya, Paciran resmi menjadi distrik pada tahun 1911 dengan tiga wilayah onderdistrik, yaitu Paciran, Pambon, dan Sentul. Pada tahun 1927 wilayah administratif distrik Paciran berubah menjadi onderdistrik Paciran, Sentul, Brondong, dan Laren. Onderdistrik Pambon sudah dihapus. Pada tahun 1932, onderdistrik Sentul dihapus, sehingga tinggal Paciran, Brondong, dan Laren. Onderdistrik Sentul sejak saat itu tidak pernah disebut-sebut lagi dan berangsur-angsur hilang dari peta Kabupaten Lamongan. Selanjutnya pada tahun 1992 Kecamatan Paciran dipecah menjadi dua, yaitu Kecamatan Paciran dan Kecamatan Solokuro, sebelumnya Solokuro berstatus sebagai Pembantu Kecamatan. Pada zaman VOC

dan pemerintahan kolonial Belanda, wilayah Paciran merupakan pemasok garam, padi, dan merica untuk perdagangan VOC dan Belanda, juga menjadi pemasok kayu jati dengan kualitas sangat baik. Paciran merupakan wilayah pemangkuan dan pengawasan hutan Afdeeling Sidayu. (PemKab. Lamongan, 1995:242).

Adapun Kabupaten Lamongan merupakan satu dari 29 kabupaten dan 9 kota di Provinsi Jawa Timur. Banyaknya kabupaten dan kota tersebut menempatkan Jawa Timur sebagai provinsi yang memiliki jumlah kabupaten/kota terbanyak di Indonesia. Secara geografis, Kabupaten Lamongan terletak antara 6°.51'.54" dan 7°.23'.6" garis lintang selatan (LS), dan antara 112°.4'.4" dan 112°.33'.12" garis bujur timur (BT). Batas Kabupaten Lamongan yaitu: di sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa; sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Gresik; sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Jombang; dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Bojonegoro dan Tuban.

Luas wilayah Kabupaten Lamongan lebih kurang 1.812,8 km² atau 181.280,300 Ha, sama dengan 3,78% luas wilayah Provinsi Jawa Timur (dalam <http://disbudpar-lamongan.web.id/sekilas-lamongan>). Garis pantai yang dimiliki Lamongan adalah sepanjang 47 kilometer, maka wilayah perairan laut Kabupaten Lamongan adalah seluas 902,4 km², apabila dihitung 12 mil dari permukaan laut.

Lamongan merupakan salah satu kabupaten yang terletak di pantai utara Jawa Timur. Sebagian kawasan pesisirnya berupa perbukitan. Formasi ini merupakan kelanjutan dari rangkaian Pegunungan Kapur Utara. Di bagian tengah terdapat dataran rendah dan bergelombang, dan sebagian lainnya merupakan tanah berawa. Di bagian selatan terdapat pegunungan, yang merupakan ujung timur dari Pegunungan Kendeng. Sungai Bengawan Solo mengalir di bagian utara.

Daratan Kabupaten Lamongan dibelah oleh Sungai Bengawan Solo, dan secara garis besar daratannya dibedakan menjadi tiga karakteristik. Secara lebih rinci dijelaskan oleh Pemerintah

Kabupaten Daerah Tingkat II Lamongan (1995:9) bahwa sebagian wilayah Kabupaten Lamongan terdiri dari dataran rendah dan *bonorowo* (tanah berawa), serta sebagian lainnya dataran tinggi sekitar 100 meter dari permukaan laut. Secara garis besar, dataran Kabupaten Lamongan dapat dibedakan menjadi tiga karakteristik, yaitu:

1. Bagian tengah belahan selatan, terdiri dari dataran rendah yang relatif subur, meliputi wilayah Kecamatan Babat, Pucuk, Sukodadi, Lamongan, Kedungpring, Sugio, Kembangbahu, dan Tikung.
2. Bagian tengah belahan utara terdiri dari daerah *bonorowo* (tanah berawa) yang rawan banjir, meliputi wilayah Kecamatan Turi, Sekaran, Karanggeneng, Laren, Kalitengah, Karangbinangun, Glagah, dan Deket.
3. Bagian selatan dan utara terdiri dari pegunungan kapur berbatu-batu dengan tingkat kesuburan sedang, dan bagian lainnya berupa dataran agak rendah, meliputi Kecamatan Mantup, Sambeng, Ngimbang, Blubuk, Modo, Sukorame, Brondong, Paciran, dan Solokuro.

Kabupaten Lamongan dilintasi oleh jalur utama pantura yang menghubungkan Jakarta dan Surabaya di sepanjang pesisir pantai utara. Jalan tersebut melewati Kecamatan Paciran yang kaya akan beraneka ragam potensi pariwisata. Adapun Kota Lamongan dilintasi oleh jalur Surabaya-Cepu-Semarang. Kecamatan Babat merupakan persimpangan antara jalur Surabaya-Semarang dengan jalur Jombang-Tuban. Lamongan juga dilintasi jalur kereta api lintas utara Pulau Jawa. Stasiun terbesarnya terletak di Kota Lamongan dan Kecamatan Babat.



Foto 2.1
Gapura Kabupaten Lamongan

Kabupaten Lamongan memiliki sejumlah objek wisata menarik. Di daerah pantai terdapat objek wisata q :Monumen *Van der Wijck*, Waduk Gondang, Pantai Tanjung Kodok, Wisata Bahari Lamongan, dan Kebun Binatang & Gua Maharani (Maharani Zoo & Goa). Tidak jauh dari Gua Maharani, terdapat Makam Sunan Drajat dan Makam Sunan Sendang Duwur, yakni penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Kedua makam tersebut memiliki arsitektur yang sangat dipengaruhi oleh Majapahit. Di dekat kompleks makam terdapat Museum Sunan Drajat.

Sebagian besar dari objek wisata tersebut terletak di Kecamatan Paciran sehingga tidaklah berlebihan bila dikatakan bahwa Kecamatan Paciran kaya akan potensi pariwisata. Dengan kata lain, Paciran merupakan sentra pariwisata dari Kabupaten Lamongan. Objek pariwisata tersebut meliputi: Makam Sunan Drajat di Desa Drajat, pemandian air hangat Brumbun di Desa Kranji, Makam Sunan Nur Rochmad di Desa Sendangduwur, Pantai Tanjung Kodok, Wisata Bahari Lamongan, dan Kebun Binatang & Goa Maharani.

Pantai Tanjung Kodok memiliki karakteristik dan keindahan alam pantai yang khas dan unik, berupa batu karang yang menjorok ke laut menyerupai kodok (katak) yang siap melompat. Pantai

Tanjung Kodok dikenal sejak pembangunan Jalan Raya Pos Deandles yang menghubungkan Anyer dengan Panarukan. Pantai Tanjung Kodok sudah dikenal sejak zaman kolonial Belanda dan pernah menjadi pusat perhatian rakyat Indonesia, bahkan dunia saat terjadi gerhana matahari total pada tanggal 11 Juni 1983. Pada saat itu, peliputan peristiwa gerhana matahari total oleh TVRI dan observasi ilmiah para pakar astronomi dari Badan Antariksa Amerika Serikat (NASA) dipusatkan di pantai tersebut.

Di Pantai Tanjung Kodok telah dibangun menara untuk keperluan *ru'yatulhilal* (upaya melihat bulan sabit) guna menetapkan awal Bulan Ramadhan sekaligus awal Bulan Syawal. Di setiap hari raya ketupat, yaitu 7 hari setelah Hari Raya Idul Fitri, Pantai Tanjung Kodok selalu ramai dikunjungi wisatawan karena disajikan beberapa atraksi yang menarik, antara lain opera legenda Tanjung Kodok, pesiar laut menggunakan perahu sambil menikmati ketupat dan berbagai makanan serta minuman khas Paciran, Lamongan.



Foto 2.2

Wisata Bahari Lamongan dengan sebagian fasilitasnya

Sejak tahun 2004 Pantai Tanjung Kodok telah dilengkapi dengan kehadiran Wisata Bahari Lamongan (WBL) yang memadukan konsep wisata bahari dan wisata fantasi dalam areal seluas 17 hektar. Wisata Bahari Lamongan menyediakan berbagai wahana bermain yang menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Tersedia fasilitas pendukung seperti Pasar Hidangan, Pasar Wisata, juga Pasar Buah dan Ikan. Fasilitas umum lainnya seperti mushola, ATM, klinik, toilet, tempat ibu menyusui, dan areal parkir yang luas menunjang kenyamanan para pengunjung. Pantai Tanjung Kodok, Wisata Bahari Lamongan, dan Maharani Zoo & Goa merupakan satu rangkaian wisata yang terletak di pesisir utara laut Jawa, tepatnya di Kecamatan Paciran. Keberadaan ketiga objek wisata tersebut saling terhubung satu dengan lainnya sehingga menambah keindahan, kemudahan, dan kenyamanan para pengunjung dalam menikmati keindahan alam disana.

Dalam hal kuliner, Kabupaten Lamongan terkenal memiliki makanan khas yang cukup populer dan dapat dijumpai di berbagai daerah di Jawa Timur, seperti Soto Lamongan, Nasi Boranan, Tahu Tek, dan Tahu Campur Lamongan. Wingko Babat yang sangat terkenal dan banyak dijumpai di :Kota Semarang, Jawa Tengah, ternyata berasal dari Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Ada pula kudapan khas dari daerah Paciran yang disebut dengan *Jumbreg*, yang terbuat dari tepung beras, rasanya gurih manis, dibungkus dengan daun lontar, menambah keunikan kudapan tersebut. Selain *Jumbreg*, Paciran juga merupakan daerah penghasil buah siwalan muda yang biasa disebut *ental*.



Foto 2.4
Kudapan *Jumbreg* Khas Paciran

2.1 Lokasi dan Lingkungan Alam Desa Tunggul

Kondisi alam Desa Tunggul berupa dataran agak rendah dan serangkaian pegunungan kapur berbatu-batu di bagian selatan dan utara desa. Desa Tunggul terletak pada ketinggian sekitar 25-100 meter di atas permukaan laut. Kondisi alam Desa Tunggul mempunyai tingkat curah hujan rendah, rata-rata berkisar 269 mm/th, dan suhu rata-rata 20-29°C. Dengan suhu tersebut udara panas terasa tidak terlalu terik karena hembusan angin laut sepoi-sepoi memberikan kesejukan di siang hari. Desa Tunggul seperti halnya daerah lain di Indonesia, beriklim tropis. Iklim tersebut terbagi dalam dua musim, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Memiliki dua masa peralihan yaitu musim *mareng* (peralihan dari musim penghujan ke musim kemarau), dan musim *labuh* (peralihan dari musim kemarau ke musim penghujan).

Desa Tunggul berjarak kurang lebih 3 kilometer dari ibukota Kecamatan Paciran, sedangkan jarak dari ibukota Kabupaten Lamongan kurang lebih 37,6 kilometer. Sarana transportasi yang melintasi Desa Tunggul berupa mini bus dan kendaraan colt diesel. Status Desa Tunggul dapat dikatakan desa terbuka, karena untuk menuju kesana sangat mudah, dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan roda dua atau roda empat. Lama perjalanan yang ditempuh dari ibukota Kabupaten Lamongan ke Desa Tunggul sekitar 1,5 jam. Jalan-jalan yang menghubungkan antar dusun sebagian besar telah diaspal sehingga mudah dilalui kendaraan.

Batas administrasi Desa Tunggul yaitu: di sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa; di sebelah selatan berbatasan dengan Desa Sendang Agung; di sebelah barat berbatasan dengan Desa Paciran; dan di sebelah timur berbatasan dengan Desa Kranji. Desa Tunggul memiliki luas kurang lebih 325,52 hektar, dengan bentangan lahan berupa daratan seluas 250 hektar (76,8%), dan perbukitan kapur seluas 75,52 hektar

(23,2%). Luas wilayah tersebut kemudian digunakan untuk sawah *tadah hujan* dan *tegalan* seluas 268,89 hektar (82,6%), permukiman 37,28 hektar (11,5%), perkantoran 0,50 hektar (0,2%), sekolah/madrasah 2,80 hektar (0,9%), pelabuhan 4,50 hektar (1,4%), tanah kas desa 4,53 hektar (1,4%), tanah makam 1,82 hektar (0,6%), masjid dan musholla 1,20 hektar (0,4%), dan tanah untuk kepentingan lain-lain sekitar 4 hektar (1%). Hamparan sawah *tadah hujan* dan *tegalan* terletak agak jauh dari permukiman, bahkan ada pula yang berada di sekitar perbukitan kapur.



Foto 2.5
Kantor Kepala Desa Tunggal



Foto 2.6
Suasana Desa Tunggal

2.2 Penduduk

Jumlah penduduk Desa Tunggul berdasarkan data yang diambil pada Bulan Desember 2010 adalah 4.506 orang (100%). Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa penduduk laki-laki sebanyak 2.238 orang (49,67 %), dan penduduk perempuan sebanyak 2.268 orang (50,33 %). Komposisi penduduk menurut kelompok usia dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Komposisi Penduduk Menurut Kelompok Usia Tahun
2010

No	Usia	Jumlah	Frekuensi
1	0 - 6 tahun	511	11,34%
2	7 - 12 tahun	491	10,89%
3	13 - 18 tahun	620	13,76%
4	19 - 25 tahun	510	11,32%
5	26 - 40 tahun	1.207	26,79%
6	41 - 55 tahun	848	18,82%
7	55 tahun ke atas	319	7,08%
	Total	4.506	100 %

Sumber: Laporan Penyelenggaraan Pemerintahan
Desa Tunggul Tahun 2010

Tampak dalam tabel 2.1 tersebut bahwa sebanyak 56,93 persen penduduk Desa Tunggul merupakan kelompok usia produktif (19-55 tahun). Secara umum, mereka (laki-laki dan perempuan) adalah penyangga ekonomi keluarga. Kelompok penduduk usia muda atau usia sekolah (0-18 tahun) sebanyak 35,99 persen, dan kelompok penduduk lanjut usia (55 tahun ke atas) sebanyak 7,08%. Kelompok penduduk usia sekolah dan lanjut usia dapat dikategorikan sebagai

penduduk non-produktif dan sangat menggantungkan kebutuhan hidupnya pada penduduk produktif.

2.3 Pendidikan

Tingkat pendidikan penduduk Desa Tunggul dapat dikategorikan cukup baik. Sebagian besar penduduk menempuh pendidikan hingga tamat Sekolah Menengah Pertama (SMP), sesuai program wajib belajar 9 tahun yang dicanangkan pemerintah. Cukup banyak pula penduduk usia sekolah mampu menyelesaikan pendidikannya hingga tamat Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan tidak sedikit pula yang menamatkan pendidikannya hingga perguruan tinggi. Mengetahui data tingkat pendidikan penduduk di suatu desa sangat penting karena dapat diketahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh desa tersebut. Penduduk dengan tingkat pendidikan yang tinggi diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam memberikan gagasan demi kemajuan desanya. Ide atau gagasan serta pengetahuan yang dimiliki diharapkan dapat disumbangkan kepada masyarakat dan desanya. Hal yang berperan dalam tercapainya tingkat pendidikan tinggi pada suatu masyarakat tidak terlepas dari peran ekonomi keluarga, kemauan untuk maju, berprinsip bahwa pendidikan merupakan hal yang penting untuk bekal hidup, serta sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia.

Berdasarkan tingkat pendidikan yang dicapai penduduk Desa Tunggul, dapat dikategorikan sebagai desa yang potensial untuk maju karena sebagian penduduknya (48,14%) mengenyam pendidikan hingga tamat SD dan SMP. Sebagian lainnya mengenyam pendidikan hingga tamat SMA (14,80%). Tidak sedikit penduduk Desa Tunggul setelah tamat SMA melanjutkan ke perguruan tinggi. Data menyebutkan bahwa penduduk Desa Tunggul tamatan D-1 (0,36%), D-2 (0,42%), D-3 (0,53%), S-1 (2,55%), S-2 (0,04%),

dan S-3 (0,04%). Penduduk usia 10 tahun ke atas dipastikan tidak ada yang buta huruf. Meskipun demikian, masih ada penduduk yang tidak berhasil menamatkan pendidikannya di tingkat SD yaitu sebanyak 6,35%. Sisanya sebanyak 26,77% merupakan kelompok usia balita atau pra-sekolah yang belum bersekolah, dan penduduk yang masih bersekolah di tingkat SD.

Sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia di Desa Tunggul meliputi 3 buah TK, sebuah SD, 2 buah MI, 2 buah SMP, sebuah SMA, dan 2 buah pondok pesantren. Dengan demikian, penduduk Desa Tunggul dapat menempuh pendidikan sampai tingkat SMA di desanya tanpa perlu pergi ke ibukota kecamatan atau bahkan ke ibukota kabupaten. Hal tersebut diharapkan membantu meringankan beban para orang tua dengan menghemat biaya transportasi, terutama bagi keluarga dengan kondisi ekonomi lemah.

2.4 Mata Pencaharian

Mata pencaharian penduduk sebuah desa sangat penting diketahui karena akan berpengaruh dengan tingkat kesejahteraan penduduk desa tersebut. Data yang ada menunjukkan bahwa sebagian besar penduduk Desa Tunggul bermatapencaharian sebagai petani atau bekerja di sektor pertanian (lihat Tabel 2.2). Dalam tabel tersebut terlihat bahwa sebagian besar penduduk Desa Tunggul (66,14%) bekerja di sektor pertanian, baik sebagai petani pemilik sawah (36,89%), pemilik tanah tegalan atau ladang (57,89%), dan sebagai buruh tani (5,22%).

Tabel 2.2
Mata Pencaharian Penduduk Desa Tunggul

No	Sektor	Jumlah	Frekuensi
1	Pertanian	881 orang	66,14 %
2	Nelayan	254 orang	19,07 %
3	Perdagangan	54 orang	4,05 %
4	Pertukangan	41 orang	3,08 %
5	Industri	6 orang	0,45 %
6	Pegawai Negeri Sipil	48 orang	3,60 %
7	Jasa	48 orang	3,60 %
	Total	1.332 orang	100 %

Sumber: Laporan Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Tunggul Tahun 2010

Penduduk Desa Tunggul mengolah tanah pertanian di lahan sawah (*tadah hujan*) dan ladang (*tegalan*). Di lahan sawah, para petani menanam padi jenis *gogo* yang hanya bisa ditanam sekali dalam setahun di saat musim penghujan tiba. Di ladang atau *tegalan*, para petani menanam palawija seperti jagung, kacang tanah, ketela pohon, dan jenis tanaman sayuran lainnya.

Para petani sebagian besar juga memiliki kegiatan di sektor peternakan karena biasanya kegiatan pertanian dan peternakan ini akan saling terkait. Usaha peternakan yang dilakukan penduduk Desa Tunggul berupa pemeliharaan hewan ternak terutama sapi, kambing, domba, ayam buras, dan itik. Penduduk Desa Tunggul yang mengusahakan peternakan dalam kehidupan sehari-harinya sebanyak 975 orang dengan status kepemilikan usaha ternak sapi potong (17,64%), ternak kambing (45,23%), ternak ayam buras (30,36%), ternak itik (0,41%), ternak domba (3,69%). Adapun penduduk yang bekerja sebagai buruh peternakan sebanyak 26 orang (2,67%).

Keberadaan Desa Tunggul dekat dengan laut, atau dengan kata lain hanya menyeberang jalan besar maka akan sampai di sisi utara yang merupakan hamparan Laut Jawa. Kondisi tersebut membuka peluang kerja bagi sebagian (19,07%) penduduk Desa Tunggul di sektor perikanan atau sebagai nelayan. Berdasarkan status kepemilikan sarana perikanan, penduduk yang memiliki perahu atau sampan sebanyak 25 orang, dan penduduk yang memiliki tambak atau keramba sebanyak 265 orang.

Jenis pekerjaan lain yang dilakukan penduduk Desa Tunggul adalah sektor perdagangan (4,05%), pertukangan (3,08%), industri (0,45%), PNS (3,60%), dan jasa (3,60%). Perdagangan yang dilakukan meliputi berdagang di pasar desa atau pasar kelurahan, memiliki warung, kios, dan toko. Sektor pertukangan cukup beragam meliputi tukang kayu, tukang batu, tukang jahit atau bordir, dan tukang cukur. Sektor jasa yang dimaksud meliputi anggota ABRI, guru, bidan, dan mantri atau perawat kesehatan.

Penduduk yang bekerja sebagai pegawai negeri sipil (PNS) relatif mempunyai status sosial yang tinggi di daerah pedesaan. Kelompok ini biasanya menempati lapisan sosial tertinggi di desa, selain pemuka agama, tokoh masyarakat, kaum kaya desa, dan pamong desa. Maka tidaklah mengherankan apabila dalam kehidupan kemasyarakatan di desa, para pegawai negeri sipil sering dimintai saran atau masukan dalam memecahkan suatu persoalan yang berkembang di masyarakat.

2.5 Sistem Kepercayaan

Semenjak abad XIV, Lamongan merupakan wilayah kekuasaan kerajaan Majapahit. Maka pengaruh agama Hindu dan Budha cukup kuat terutama di daerah bagian selatan. Keadaan menjadi berubah saat pusat kerajaan

Majapahit mulai melemah dan terus bertambah lemah sebagai akibat perang saudara untuk memperebutkan tahta semenjak *Perang Paregreg* (1401-1406). Perang saudara tersebut tidak pernah berhenti hingga akhirnya Majapahit dikalahkan oleh Girindrawardhana dari Kediri pada tahun 1478 M (Pemda Lamongan, 1995:24).

Surutnya kerajaan Majapahit memberikan ruang terhadap berkembangnya Agama Islam di daerah Lamongan dan daerah-daerah lain di Jawa Timur. Sebagaimana daerah-daerah lainnya di Jawa, perkembangan Agama Islam di Lamongan melalui usaha gigih para ulama dan pedagang. Para ulama penyebar Agama Islam pada saat itu disebut Waliyullah atau kerap disingkat menjadi Wali. Wali berarti orang yang sangat taat kepada Allah, terpelihara dari perbuatan maksiat dan memiliki *karamah* yaitu kemuliaan, kelebihan dalam arti ilmu dan kesaktian. Adapun kata "Sunan" berarti sebutan penghormatan seperti "Paduka Yang Mulia" untuk para Wali Islam.

Kabupaten Lamongan memiliki beberapa makam Islam kuno berkaitan dengan awal penyebaran Agama Islam, antara lain:

1. Makam Sunan Drajat di Desa Drajat Kecamatan Paciran.
2. Makam mBah Deket atau Sunan Lamongan di Desa Deket Kecamatan Deket.
3. Makam mBah Lamong di Kota Lamongan yang oleh masyarakat diyakini sebagai makam Ranga Hadi.
4. Makam Raden Nur Rahmat di Desa Sendang Duwur Kecamatan Paciran.
5. Makam Pangeran Sedamargi di Mantup.
6. Makam Panembahan Agung Singodipuro di Dusun Badu, Desa Wanar, Kecamatan Pucuk.
7. Makam mBah Barang di Baturono Karangbinangun.
8. Makam Santri di Tenggulun Paciran.



Foto 2.7

Gapura Komplek Makam dan Masjid Sendang Duwur, Paciran



Foto 2.8

Makam Raden Nur Rahmat di Sendang Duwur, Paciran

Dari banyaknya makam Islam kuno tersebut memberi petunjuk bahwa penyebaran Agama Islam di Lamongan dahulu dilakukan secara intensif. Berdasarkan data yang ada, mayoritas penduduk Lamongan adalah beragama Islam. Pembangunan keagamaan merupakan hal yang sangat diperhatikan oleh Pemerintah bersama-sama dengan masyarakat. Semua agama yang diakui oleh Pemerintah pada dasarnya diberikan kesempatan untuk hidup dengan layak, namun dalam perkembangannya, Agama Islam tetap menjadi agama mayoritas warga Lamongan.

Selain perkembangan agama resmi yang diakui Pemerintah, data tahun 1982-1985 (Pemda Lamongan, 1995:154) menyebutkan bahwa pada kisaran tahun 1980-1990 di Kabupaten Lamongan tercatat adanya warga penghayat beserta organisasi penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Tercatat 9 organisasi penghayat yang berkembang di masyarakat Lamongan pada saat itu, meliputi: 1) Paguyuban Gunung Jati, 2) Paham Jiwa Diri Pribadi, 3) Pamungkas Jati Titi Jaya Sampurna, 4) Paguyuban Penghayat Kepribaden, 5) Purwane Dumadi Kautaman Kasampurnan, 6) Kepercayaan Sapto Darmo Indonesia, 7) Urip Sejati, 8) Perguruan Ilmu Jiwa, dan 9) Paguyuban Memetri Kasucian Sejati. Adapun jumlah warga penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang tercatat pada tahun 1985 sebanyak 943 orang, namun pada tahun 1989 mengalami penurunan hingga hanya tinggal 589 orang, dan kini tidak terdata lagi.

Sebaran jumlah penduduk berdasarkan agama di Kecamatan Paciran pada tahun 2010 menunjukkan bahwa pemeluk Agama Islam berjumlah 78.759 orang (99,96%), Agama Kristen Protestan 27 orang (0,034%), dan Agama Katolik 5 orang (0,006%). Tempat ibadah di Kecamatan Paciran terdiri dari 60 buah masjid, 234 buah musholla, dan 78 buah langgar.

Adapun jumlah tempat ibadah di Desa Tunggul pada tahun 2010 terdiri dari 5 buah masjid, 14 buah musholla, dan 6 langgar. Sebaran jumlah pemeluk agama di Desa Tunggul pada tahun 2010 menunjukkan bahwa pemeluk Agama Islam sebanyak 4.500 (99,87%), dan 6 orang lainnya (0,13%) merupakan pemeluk Agama Kristen Protestan.

Kabupaten Daerah Tingkat II Lamongan merupakan Daerah Tingkat II di Jawa Timur yang memiliki penduduk pemeluk Agama Islam tertinggi, dengan jumlah umat Islam mencapai 99,70% (PemKab Lamongan, 1995:269). Wawasan

keagamaan masyarakat Lamongan banyak dipengaruhi oleh wawasan Pondok Pesantren Tebu Ireng dan Langitan, maka wawasannya lebih kuat kepada masalah ibadah atau *fiqh* daripada tasawuf atau *tariqat*. Pada umumnya, masyarakat Lamongan sangat kuat dan taat dalam beribadah. Mereka juga sangat peduli dalam hal menyosialisasikan ajaran agama kepada anak-anaknya. Sosialisasi tersebut terutama melalui kebiasaan yang tertanam semenjak dahulu bahwa seorang ibu atau bapak wajib mengajarkan *ngaji* Al-Qur'an kepada anak-anaknya semenjak kecil. Apabila orang tua tidak dapat mengajar sendiri, maka anak-anak diperintahkan untuk mengaji di masjid atau di langgar dengan perhatian dan pengawasan yang ketat dari orang tuanya.

2.6 Kehidupan Sosial Budaya

Penduduk Desa Tunggul sebagian besar merupakan suku bangsa Jawa, dan sebagian lainnya merupakan pendatang yang berasal dari daerah Madura, Banten, dan Bandung. Para pendatang tinggal dan menetap di Desa Tunggul dengan berbagai latar belakang alasan, namun kebanyakan diantaranya karena menikah dengan penduduk setempat. Bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari disana adalah Bahasa Jawa.

Mayoritas penduduk Desa Tunggul merupakan pemeluk Agama Islam yang kuat dan taat, sehingga tidaklah mengherankan apabila masyarakat di sana merupakan masyarakat yang agamis. Implementasi dari hal tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya beberapa toko atau sekolah Muhammadiyah menetapkan libur pada Hari Jumat, atau wahana wisata ditutup beberapa saat selama berlangsung ibadah sholat Jumat.

Pelaksanaan upacara-upacara tradisi mengalami perubahan seiring adanya pemahaman agama yang menganggap bahwa pelaksanaan upacara tradisi dengan

menggunakan sesajian merupakan perbuatan yang tidak selaras dengan ajaran agama. Menurut pengakuan seorang informan, pada waktu ia masih duduk di bangku SD, sekitar tahun 1980-an, di desanya masih berlangsung upacara tradisi, diantaranya sedekah desa. Dalam upacara tradisi sedekah desa tersebut, masyarakat menyiapkan beraneka macam *sesajen* (sesajian) antara lain berupa nasi tumpeng, aneka *jajanan* pasar, dan buah-buahan. Selanjutnya sesajian tersebut dibawa ke pinggir desa, ke kuburan kerabat Sunan Drajat yang ada disana. Setelah selesai didoakan, aneka macam *sesajen* dinikmati oleh seluruh warga masyarakat yang hadir. Dalam perkembangannya sekarang, upacara tradisi sedekah desa tersebut sudah tidak dilaksanakan lagi.

Meskipun demikian, upacara tradisi seperti tradisi “petik laut” yang dilakukan nelayan di wilayah pantai utara Kabupaten Lamongan masih tampak dilaksanakan. Pada tahun 2008, “petik laut” dilaksanakan namun tanpa prosesi larung sesaji ke tengah laut. Kegiatan “petik laut” yang dibuka oleh Bupati Lamongan tidak lagi digelar di Pelabuhan Perikanan Nusantara Kecamatan Brondong, tetapi di kampung nelayan Desa Warulor, Kecamatan Paciran. Acara digelar lebih bernuansa Islami, dengan *tumpengan* dan doa bersama, dilanjutkan menggelar pertunjukan wayang kulit semalam suntuk. Tradisi “petik laut” juga dimeriahkan oleh arak-arakan puluhan perahu nelayan ke laut, namun tanpa melarung sesaji.

“Tidak ada lagi larung sesaji yang dekat dengan kesyirikan. Kegiatan hanya diisi tumpengan dan hiburan kepada masyarakat sebagai tanda syukur atas limpahan rejeki yang telah diberikan Allah SWT selama ini....”²

Tradisi lainnya yang hingga kini masih dilestarikan keberadaannya adalah tradisi “kupatan” masyarakat pantura Lamongan. Pelaksanaan tradisi tersebut sempat terhenti

² Wawancara dengan seorang informan tanggal 24 Maret 2011.

selama masa pembangunan Wisata Bahari Lamongan. Pada tahun 2010 yang lalu tradisi “kupatan” kembali digelar di kawasan Wisata Bahari Lamongan. Tradisi “kupatan” tersebut oleh masyarakat sekitar disebut dengan *riyoyo kupatan* atau “hari raya ketupat”. Tradisi tersebut dimaksudkan untuk mengenang Sunan Drajat dan Sunan Sendang Dhuwur. Tradisi “kupatan” telah dilakukan sejak ratusan tahun yang lalu oleh masyarakat pantura Lamongan. Upacara tradisi “kupatan” dilaksanakan dengan prosesi kirap dua kelompok yang memerankan Sunan Drajat dan Sunan Sendang Dhuwur, dua ulama yang melakukan da’wah Islam di Lamongan. Upacara tersebut juga dimeriahkan dengan adegan teatrikal yang menggambarkan perjalanan Sunan Drajat dan Sunan Sendang Dhuwur. Setelah pementasan teatrikal selesai, acara ditutup dengan makan ketupat bersama.

Dalam hal pernikahan, Lamongan memiliki tradisi lamaran tersendiri yang berbeda dari daerah lain. Istilah yang berlaku di daerah Lamongan dan sekitarnya untuk menunjuk pada kehidupan berumah tangga adalah *laki-rabi*. Istilah tersebut bermakna bahwa perempuan membutuhkan laki-laki, dan laki-laki membutuhkan *rabi*. Oleh karena itu perempuan dan laki-laki melaksanakan *laki-rabi* agar mempunyai keturunan. Menurut istilah Lamongan, tidak ada perempuan yang *rabi*. Istilah yang berlaku disana adalah perempuan yang *dirabeni* atau *dirabi* (dinikahi). Pada zaman dulu, para perempuan jarang keluar rumah dan pergaulannya sangat terbatas. Agar mendapatkan jodoh maka pada umumnya ada yang bertindak sebagai perantara atau *mak jomlang*. Di Lamongan, perantara atau *mak jomlang* diistilahkan sebagai *jalarane* (PemKab Lamongan, 2006:3)

Agar terbentuk keluarga yang harmonis, suami dan istri diharapkan dapat memahami arti istilah-istilah yang berkaitan dengan kehidupan perkawinan. Istilah-istilah tersebut menurut Damardjati Supadjar (dalam PemKab Lamongan, 2006:3-4) adalah:

1. *Laki-rabi*. Kata *laki* merupakan kata majemuk yang berasal dari kata *lara* yang artinya terhormat, dan kata *ki* yang artinya *lelaki*. Jadi, kata *laki* berarti orang (lelaki) yang terhormat. Selanjutnya kata tersebut bermakna bahwa bagi istri, di seluruh dunia ini hanya ada satu orang lelaki saja yang terhormat, sekaligus yang terbaik dan terpuji, yaitu suaminya. Kata *rabi* merupakan kata majemuk yang berasal dari kata *ra* yang artinya terhormat, dan *bi* yang artinya perempuan. Jadi kata *rabi* berarti orang (perempuan) yang terhormat. Kata tersebut mengandung makna bahwa bagi suaminya, di seluruh dunia ini hanya ada seorang perempuan saja yang terhormat, sekaligus yang terbaik dan terpuji, yaitu istrinya.
2. *Jodho*. Kata *jodho* merupakan kata majemuk yang berasal dari kata *jo = ji (siji)* dan *dho= dua*. Kata *jodho* mengandung makna bahwa suami dan istri merupakan dua orang namun satu jiwanya. Suami dan istri keduanya menuju satu cita-cita yaitu kebahagiaan keluarga.

Tradisi menjelang pernikahan atau tradisi lamaran di daerah Lamongan tergolong unik karena perempuanlah yang melamar laki-laki. Keluarga perempuan datang melamar ke keluarga laki-laki dengan membawa buah tangan berupa bahan-bahan makanan dan kue-kue yang bersifat rekat. Tradisi perempuan melamar laki-laki di daerah Lamongan ini terpengaruh oleh adanya kejadian pada abad ke-17, yaitu lamaran putri Andansari dan Andanwangi. Keduanya adalah putri Adipati Wirasaba (sekarang Kertosono), yang melamar Raden Panji Laras dan Raden Panji Liris, kedua putra Bupati Lamongan pada masa itu, yaitu Raden Panji Puspokusuma (PemKab Lamongan, 2006: 4).

Dalam perkembangannya, adat lamaran tersebut saat ini mulai luntur. Gadis Lamongan yang sudah mengenyam pendidikan tinggi, terutama yang melanjutkan pendidikan di kota-kota besar cenderung merasa malu untuk melakukan tradisi lamaran ini. Selain mereka sudah enggan dijodohkan oleh orang tuanya, pengaruh tradisi dari daerah lain pada umumnya yaitu tradisi lamaran dilakukan oleh pihak laki-laki kepada pihak perempuan mempengaruhi keberlangsungan tradisi lamaran Lamongan ini.

Jalan tengah yang bijaksana seringkali ditempuh oleh para gadis dan jejaka Lamongan yang telah berpendidikan tinggi. Sebelum memutuskan pihak mana yang harus melaksanakan lamaran, maka antara kedua belah pihak mengadakan kesepakatan terlebih dahulu untuk menentukan keluarga mana yang akan melamar. Setelah terjadi kesepakatan, kedua pihak keluarga melaksanakan acara lamaran sesuai hasil kesepakatan. Tidak menutup kemungkinan bahwa hasil kesepakatan memutuskan pihak perempuan yang akan melamar sebagai penghormatan kepada tradisi daerah kelahiran calon pengantin.

Tata rias dan busana pengantin Lamongan dikenal dengan sebutan *Gaya Bekasri*. Tata rias dan busana *Bekasri* merupakan akronim dari *bek* (penuh) dan *asri* (indah), sehingga *Bekasri* bermakna penuh keindahan. Tata rias dan busana *Bekasri* merupakan aset budaya daerah Lamongan yang mempunyai keunikan dan keindahan tersendiri. *Bekasri* sudah lama digunakan oleh masyarakat Lamongan. Mula-mula *Bekasri* berkembang di daerah Mantup yang ketika itu menjadi bagian wilayah kerajaan Singasari. Selanjutnya setelah Singasari runtuh, muncul Kerajaan Majapahit, dan daerah Mantup menjadi bagian dari Kerajaan Majapahit.

Tradisi yang digunakan dalam upacara tradisi pengantin *Bekasri* menunjukkan bahwa masyarakat Mantup

dan sekitarnya merupakan masyarakat agraris. Hal tersebut ditunjukkan melalui rangkaian upacara yang menggunakan sarana hasil bumi seperti padi, dilengkapi berbagai makanan hasil olahan dari tanaman hasil bumi. Pelestarian sumber air disimbolkan dengan tata cara mengajak pengantin *Bekasri* ke *sendang* (sumber mata air). Sumber air merupakan sarana yang vital bagi pengolahan sawah. Masyarakat agraris menganggap betapa pentingnya sumber air sehingga harus dilestarikan.

Dalam bidang kesenian, Desa Tunggul memiliki dua grup drumband yaitu grup "Taruna Mahardika" dan "Sekar Nada". Keberadaan kedua grup drumband ini dipandang sangat efektif dalam menampung aktivitas dan kreativitas remaja Desa Tunggul, sekaligus agar para remaja dapat memanfaatkan waktunya untuk kegiatan yang positif. Selain drumband, para remaja aktif melakukan olahraga bola voli sehingga terdapat banyak group bola voli di Desa Tunggul. Menurut pengamatan para sesepuh Desa Tunggul, keaktifan para remaja baik di grup drumband atau pun bola voli berdampak pada semakin berkurangnya *gank* atau perkumpulan anak-anak yang kegiatannya negatif, meresahkan, dan mengganggu ketenteraman warga.

Wilayah Kabupaten Lamongan secara keseluruhan dipandang kurang menguntungkan bagi penduduknya, tak terkecuali Desa Tunggul. Hal tersebut disebabkan oleh faktor keadaan fisik daerah yang secara keseluruhan tanahnya kurang subur dan sepanjang aliran sungai bengawan Solo setiap tahun dilanda banjir, curah hujan yang relatif rendah, serta tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Menghadapi keadaan yang demikian berat, dari generasi ke generasi tumbuh sikap kesetiakawanan, jiwa pantang mundur, tahan uji, dan kuat dalam penderitaan. Tumbuh sikap berat sama dipikul dan ringan sama dijinjing, senang susah ditanggung bersama. Bahkan ada ungkapan yang dipegang sebagai sikap hidup warga Lamongan, yaitu

"gepeng ilir tak lakoni", artinya sampai bagaimanapun dan apapun jadinya akan tetap berjuang hingga tercapai tujuan, atau haknya.

Maka tidaklah mengherankan bila jiwa kegotong-royongan tumbuh dengan kuat di masyarakat Desa Tunggul. Menurut keterangan seorang informan, dalam hal gotong royong, warga Desa Tunggul patut mendapat acungan jempol, alias nomor satu seantero Paciran bahkan Lamongan. Gotong royong dimaksud antara lain dalam hal memperbaiki jalan, jembatan, musholla, masjid, sekolah, hingga beberapa rumah warga yang rusak berat.

Kehidupan sosial kemasyarakatan warga Desa Tunggul terjalin dengan baik, rukun, dan mengutamakan musyawarah untuk memecahkan suatu persoalan yang muncul di masyarakat. Demikian juga dengan kekompakan aparat pemerintah desa, Badan Permusyawaratan Desa (BPD), Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Desa (LPMD), Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), PKK, dan Karang Taruna. Pertemuan dan koordinasi semuanya dilakukan di Balai Desa Tunggul. Selain itu ada pertemuan tiap bulan berupa koordinasi tugas-tugas dan perkembangan kejadian di desa. Ada juga kegiatan arisan yang melibatkan perangkat desa, BPD, LPMD, RT, RW, dan Karang Taruna. Dari kekompakan tersebut, Desa Tunggul dipandang istimewa daripada desa lainnya.

Desa Tunggul tergolong Desa Kadarkum yang berarti tingkat kesadaran hukum warga masyarakatnya tinggi. Hal tersebut dibuktikan dalam data statistik di Kapolsek Paciran yang menunjukkan bahwa data kerawanan sosial Desa Tunggul tergolong sangat rendah. Di sisi lain, seluruh RT dan RW selalu proaktif dalam melakukan pengawasan terhadap kegiatan warga, baik dalam segi penerimaan tamu hingga pengawasan nikah di bawah tangan, mendapatkan pengawasan yang ketat. Dalam hal ini diupayakan agar dapat menikah secara resmi.

Warga Desa Tunggul menyadari bahwa daerah mereka merupakan daerah transisi, berada di tepi pelabuhan, sekaligus perbatasan area Wisata Bahari Lamongan dan Kebun Binatang Maharani & Gua. Mereka menyadari bahwa betapapun hebatnya setiap pembangunan pasti memiliki dampak negatif. Untuk mengantisipasi kemungkinan negatif yang timbul maka warga Desa Tunggul membentuk pengurus paguyuban warung agar terwujud tanggung jawab bersama menciptakan suasana kondusif bagi ketenteraman dan kenyamanan warga desa. Paguyuban warung juga membahas persoalan berkaitan dengan bermunculannya warung-warung kopi di Desa Tunggul agar tidak menjadi warung-warung liar. Di tingkat pemerintah desa telah mengatur hal tersebut dengan membuat peraturan desa mengenai warung dan tempat bilyard yang bermunculan disana.

Desa Tunggul telah memiliki peraturan desa mengenai penertiban warung yang hingga saat ini berlangsung dengan baik. Pengawasan ketat yang dilakukan perangkat desa bersama dengan BPD dan warga desa membuat peraturan tentang jam malam bagi warung. Peraturan tersebut dapat dilaksanakan, walaupun tidak menutup kemungkinan ada satu dua warung yang lolos dari pengamatan.

2.7 Jenis-jenis Permainan Tradisional yang Masih Memiliki Pewaris Aktif maupun Pasif

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan dapat disimpulkan bahwa di Desa Tunggul tidak banyak permainan tradisional yang masih memiliki pewaris aktif maupun pasif. Permainan tradisional yang masih dikenal dan sesekali dimainkan anak-anak pada saat libur sekolah, atau peringatan HUT Kemerdekaan RI, antara lain: 1) *Kekehan*, 2) *Dakon*, dan 3) *Egrang* atau *Deligrang*.

2.7.1 Permainan *Kekehan*

Berdasarkan informasi yang dihimpun dari para informan diketahui bahwa *kekehan* pada awalnya merupakan nama alat untuk permainan gasing di daerah Lamongan dan sekitarnya (Jawa Timur). Pada perkembangannya, kata *kekehan* tidak hanya berfungsi untuk menyebut nama alat bermain, namun sekaligus berfungsi untuk menyebut nama permainannya. Meskipun demikian, ada sebagian informan yang menyebutnya dengan istilah *panggalan* sebagai nama permainan yang menggunakan *kekehan* tersebut. Mengikuti popularitas yang berkembang di lokasi penelitian, maka di dalam penulisan ini digunakan penyebutan *kekehan*, baik untuk menyebut alat dan permainannya.

Permainan *kekehan* tersebar hampir di seluruh daerah Jawa Timur, tak terkecuali Desa Tunggul, Paciran, Lamongan, Jawa Timur. Permainan *kekehan* merupakan nama khas untuk menyebut permainan gasing. Saat ini hanya tinggal seorang pengrajin *kekehan* yang masih setia menekuni usaha pembuatan *kekehan* di daerah Paciran, bahkan bisa dikatakan merupakan satu-satunya pengrajin *kekehan* di Lamongan. Beliau adalah Abdul Rokhim, warga Desa Tunggul, Kecamatan Paciran.

Abdul Rokhim setia menjadi pengrajin *kekehan* sejak 15 tahun silam. Awalnya, pria berusia 40 tahun tersebut membuat *kekehan* dengan alat seadanya. Setelah banyak alat pemotong kayu modern, ia pun mulai membuat *kekehan* dengan alat yang lebih canggih. Sekarang sekitar 40 buah *kekehan* bisa dihasilkannya dalam waktu satu hari. Adapun harga satu buah *kekehan* buatan Rokhim berkisar Rp. 5.000,00 – Rp. 10.000,00 tergantung ukurannya.

Permainan *kekehan* sama seperti permainan tradisional lain pada umumnya, semarak dimainkannya seolah-olah berdasarkan musim. Saat anak-anak libur sekolah atau menjelang peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia merupakan musim anak-anak ramai bermain *kekehan*.

2.7.2 Permainan *Dakon*

Dakon merupakan permainan rakyat yang terdapat di seluruh Jawa Timur. Permainan *dakon* di Desa Tunggul sama seperti permainan *dakon* di daerah lain, yaitu menggunakan dua deret lubang yang jumlahnya bervariasi, antara 5, 7, atau 9. Pada bagian ujungnya terdapat lubang yang lebih besar dan disebut *lumbung*. Permainan *dakon* dilakukan oleh dua anak, biasanya anak-anak perempuan. Setelah diundi dengan *pingsut* (undian dengan jari), maka yang menang bermain terlebih dahulu dengan cara mengambil sekumpulan biji *dakon* dan satu per satu dibagi-bagikan pada masing-masing lubang. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka berakhirilah permainan dan digantikan oleh lawannya.

2.7.3 Permainan *Deligrang*

Permainan *deligrang* merupakan sebutan khas masyarakat Desa Tunggul untuk menyebut permainan *egrang*. Mereka menyebut dengan istilah *deligrang* karena orang yang bermain menjadi terlihat tinggi. Permainan *deligrang* menggunakan dua potongan bambu sepanjang 208 centimeter dengan injakan kaki sepanjang 30 centimeter.

Permainan ini kebanyakan dilakukan oleh anak laki-laki. Cara bermainnya adalah dengan meletakkan kedua telapak kaki pada masing-masing injakan dan kedua tangan pada masing-masing tongkat bagian atas. Permainan ini sangat membutuhkan keseimbangan sehingga diperlukan latihan berulang kali agar bisa menaiki *egrang* dengan baik.

BAB III

PERMAINAN GASING DI DESA PACIRAN

3.1 Sejarah Perkembangan Gasing

Gasing adalah nama mainan anak-anak yang berputar dan mengeluarkan suara mendengung dan mendesing (Kamus Bahasa Indonesia dalam Pedoman Pertandingan Gasing Nasional, DitJen NBSF, 2009:10). Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya menggunakan istilah *gangsingan*, karena pada saat berputar, gasing mengeluarkan suara berdengung "*sing-sing*". Daerah lain menyebutnya gasing karena gerakannya yang berputar-putar, seperti di daerah Lamongan menyebut gasing dengan istilah *kekehan* yang berarti "*akeh-akehan mumet*" (banyak-banyakan berputar).

Hasil kajian ahli sosiologi menyebutkan bahwa permainan gasing berasal dari negeri Cina, dan sangat terkenal ketika Dinasti Ming berkuasa. Permainan gasing diturunkan dari generasi ke generasi dan menyebar ke berbagai negara, antara lain Amerika Latin, Afrika, dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Permainan gasing dibawa ke Indonesia oleh para imigran Cina dan oleh para pedagang. Oleh karena itu, terjadi proses enkulturasi yang berarti pencangkakan budaya suatu bangsa oleh bangsa lain, kemudian dikembangkan dengan kearifan lokal masing-masing daerah tetapi unsur aslinya masih tampak (Arikunto, 2005:1-3).

Selanjutnya dijelaskan oleh Arikunto (2005:2) bahwa secara umum, permainan yang ada di negeri Cina dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: 1). Permainan yang ada di kalangan raja-raja, dan 2). Permainan yang dimainkan oleh masyarakat luas. Permainan untuk kalangan raja mengandung filosofi strategi, bermakna mengolah otak dan berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai budaya, sekaligus sebagai simulasi strategi perang yang umumnya dilakukan

oleh kaum bangsawan atau elit kerajaan. Salah satu contoh permainan yang semula menjadi monopoli kaum bangsawan atau elit kerajaan adalah "*mahyong*". Adapun permainan untuk kalangan masyarakat luas pada umumnya bersifat fisik. Salah satunya adalah permainan gasing. Permainan yang tumbuh di lapisan masyarakat dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis sesuai dengan fungsinya. Fungsi pertama sebagai pelepas lelah dan pengisi waktu luang (hiburan) yang menyenangkan, serta bersifat sebagai sarana internalisasi sosial. Fungsi yang kedua merupakan simulasi dari berjuang-berperang-*fighting* yang di Indonesia disebut permainan *pathon*.

Sutarto (2005:3) menyebutkan bahwa permainan gasing di Indonesia pada awalnya merupakan permainan yang berkembang di masyarakat pedesaan, khususnya masyarakat petani. Dalam kehidupan sehari-hari yang sarat dengan berbagai aktivitas pertanian, para petani membutuhkan hiburan untuk memelihara hubungan sosial dengan sesamanya. Sebagaimana layaknya permainan yang tumbuh dan berkembang dalam lingkup tradisi kecil (*little tradition*), jenis permainan gasing tidak banyak mengalami inovasi, baik dalam aturan, bentuk, maupun desainnya. Tradisi kecil adalah bentuk tradisi yang berlangsung dalam hidup itu sendiri, dilakukan oleh mereka yang tidak mengenyam pendidikan tinggi di dalam komunitas-komunitas di desanya. Aturan dan tata tertib yang disepakati dalam permainan gasing juga sangat sederhana dan bersifat lokal. Gasing pada masa lalu merupakan permainan tradisional yang hampir tidak pernah terkait dengan dunia taruhan dan kepentingan komersial. Bagi para petani, permainan tradisional merupakan alat untuk memelihara hubungan sosial dan kenyamanan sosial. Melalui permainan tradisional mereka menghibur diri secara bersama-sama, menunjukkan kepiawaian masing-masing yang terkait dengan permainan yang ditekuni atau dikuasainya.

Gasing memiliki banyak ragam bentuk tergantung pada daerahnya masing-masing. Ada gasing yang berbentuk bulat lonjong, ada pula yang berbentuk seperti jantung. Dijumpai pula gasing yang berbentuk kerucut, silinder, bahkan ada yang berbentuk seperti piring terbang. Meskipun demikian, bentuk gasing awalnya sangat sederhana. Menurut hipotesis yang diajukan oleh Subalidinata (2005:2), bahan yang digunakan untuk membuat gasing pada awalnya berasal dari buah atau biji-bijian berbentuk bundar atau bulat panjang. Kemungkinan selanjutnya dibuat dari tanah liat yang dibentuk bundar. Pada mulanya gumpalan tanah liat tersebut tidak dipasak. Kemudian berkembang pemikiran pada gumpalan tanah liat tersebut diberi pasak di bagian atas, selanjutnya berkembang lagi dengan diberi pasak di bagian atas dan bawah. Demikian juga dengan pemutarannya (pemusingan), mula-mula hanya dengan dua jari (ibu jari dan telunjuk), selanjutnya menggunakan dua telapak tangan untuk memelintir. Pada perkembangan selanjutnya ditemukan alat pemusing berupa pintalan benang atau jalinan tali rami yang disebut *uwet* atau *uwer*. *Uwet* tersebut dililitkan pada pasak gasing bagian atas, berguna untuk menarik atau memutar gasing saat dilepas ke tanah. Lama kelamaan tidak lagi digunakan gasing dari gumpalan tanah liat, namun dari kayu atau bambu. Seiring dengan penggunaan bahan kayu atau bambu, bentuknya pun tidak lagi selalu bundar, melainkan berkembang ke bentuk kerucut, bulat lonjong, bulat pipih, dan sebagainya.

Permainan gasing termasuk dalam folklor sebagian lisan, dan selanjutnya dapat dirinci lagi menjadi bagian dari *genre* permainan rakyat (Danandjaja, 2005:5). Seperti telah disebutkan di atas bahwa gasing merupakan jenis permainan rakyat yang ada di banyak negara. Permainan gasing di Amerika disebut *top*, sedangkan di Filipina pada sukubangsa Tagalog disebut *turumpo*. Di Indonesia, gasing merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang keberadaannya

dikenal hampir di semua suku bangsa di seluruh pelosok tanah air. Wilayah penyebarannya sangat luas karena semua daerah di Kepulauan Indonesia pada umumnya memiliki permainan ini. Luasnya daerah penyebaran permainan gasing menimbulkan keberagaman dalam istilah penyebutan, bentuk dan ukuran gasing, jenis kayu (bahan pembuat gasing), bentuk dan kondisi arena bermain, jumlah pemain, teknik memutar dan memukul gasing, aturan permainan, dan sebagainya.

Sejumlah daerah di Indonesia memiliki istilah berbeda untuk menyebut gasing. Masyarakat Jakarta menyebutnya *gangsing*; untuk gasing tanpa kepala, dan *panggal*; untuk gasing yang memiliki kepala. Masyarakat Jawa Barat dan Banten menyebutnya *panggal*. Masyarakat Lampung menyebutnya *pukang*, *gangsing* dan *sintir*. Masyarakat Kalimantan Timur menyebutnya *begasing*. Masyarakat Ambon dan Maluku menyebutnya *Apiong*. Masyarakat Nusa Tenggara Barat menyebutnya *Maggasing*. Pada masyarakat Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjung Pinang dan Kepulauan Riau disebut *gasing*. Istilah *maggasing* atau *aggasing* populer di masyarakat Makassar, Sulawesi Selatan. Masyarakat Bolaang Mangondow di daerah Sulawesi Utara mengenal gasing dengan sebutan *Paki*. Di Yogyakarta, gasing disebut dengan dua nama berbeda, jika terbuat dari bambu disebut *gangsingan*, dan jika terbuat dari kayu disebut *pathu*. Adapun masyarakat Jawa Timur, khususnya di Desa Tunggul, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, menyebut gasing dengan istilah ***kekehan***.

Menurut keterangan para informan, *kekehan* sudah dikenal di Desa Tunggul sejak zaman dulu, diturunkan dari generasi ke generasi. Salah seorang informan, yaitu Abdul Rokhim, yang akrab dipanggil Rokhim bercerita bahwa sejak kecil sudah dapat membuat *kekehan*. Rokhim mewarisi keahlian membuat *kekehan* dari orang tuanya. Menurut penuturan Rokhim, pada saat ia masih kecil, hampir semua

orang di desanya dapat membuat *kekehan*. Pada zaman dahulu membuat *kekehan* dilakukan secara manual, yaitu menggunakan beberapa peralatan seperti *bendo*, *caluk*, atau *arit*. Dalam perkembangannya sekarang hanya tinggal Rokhim yang menekuni pembuatan *kekehan* di Desa Tunggul, Kecamatan Paciran.

Rokhim sehari-harinya berprofesi sebagai tukang kayu. Usahanya berkembang pesat karena keterampilannya memproduksi beraneka macam barang dari kayu merupakan suatu keterampilan yang tidak mudah ditiru oleh orang lain di daerahnya. Mulai dari pengerjaan kayu secara manual hingga menggunakan mesin bubut dapat dikerjakannya sendiri dengan tekun dan cermat. Beberapa produk yang dibuat Rokhim antara lain kusen jendela, kusen pintu, jendela, pintu, almari, tempat tidur, meja, dan kursi, serta *kekehan*.

Berbekal keahlian dan keterampilannya dalam bidang perkayuan ditambah pengetahuan tentang *kekehan* yang diperolehnya sejak kecil, maka membuat *kekehan* merupakan hal yang mudah sekaligus menyenangkan baginya. Tekad Rokhim untuk terus memproduksi dan mengembangkan *kekehan* mendapatkan penguat saat mengikuti kegiatan workshop dan festival permainan gasing tahun 2005 di Jakarta, dilanjutkan dengan kegiatan sosialisasi dan simulasi pertandingan gasing tingkat nasional di Lamongan pada tahun 2008, yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, melalui Direktorat Tradisi.

Rokhim juga bercita-cita untuk terus mengembangkan berbagai bentuk *kekehan* agar menjadi lebih bervariasi mengingat saat ini di daerahnya hanya berkembang satu bentuk *kekehan* yaitu bentuk jantung. Motivasinya membuat *kekehan* tidak semata-mata untuk memperoleh keuntungan materi belaka. Berbekal keterampilannya membuat *kekehan*, ia ingin berpartisipasi aktif dalam upaya melestarikan salah

satu warisan budaya peninggalan nenek moyang yang tak ternilai harganya.

3.2 Tipologi Gasing (*Kekehan*)

Permainan gasing tidak terlepas dari berbagai strategi yang diambil oleh para pembuat dan pemainnya, agar menghasilkan gasing dan permainan yang terbaik melebihi lawan-lawannya. Meskipun bentuk dan desain gasing bukan merupakan unsur terpenting dalam permainan gasing, namun bentuk dan desain tersebut memperoleh perhatian tersendiri dari para pemain ataupun penonton permainan gasing. Bentuk dan desain gasing yang unik akan memberi nilai lebih bagi penampilan sebuah gasing dan menambah kepercayaan diri serta kebanggaan bagi pemiliknya.

Berbagai bentuk gasing dapat dijumpai di Indonesia. Perbedaan bentuk gasing pada umumnya tergantung dari bahan yang digunakan, dan daerah asal perkembangannya. Gasing yang dibuat dari bambu pada umumnya akan memilih jenis bambu tutul kering yang indah, sehingga menghasilkan corak atau motif yang unik bagi penampilan gasing bambu tersebut. Bambu tutul merupakan jenis bambu yang tipis, kulitnya berwarna kuning muda (putih kekuningan), berbintik-bintik coklat muda atau hitam kecoklatan.

Untuk membuat sebuah gasing dari bambu, bambu tersebut tidak dibelah namun dipotong berbentuk tabung. Panjangnya sekitar 7-10 centimeter dan diameternya 6-7 centimeter. Lubang ruas bambu di bagian atas dan bawah ditutup dengan kayu. Di bagian tengah kayu tersebut ditentukan porosnya, kemudian dilubangi. Lubang tersebut digunakan untuk memasukkan sebatang bambu dari atas hingga menembus bagian bawah. Batang bambu bagian atas lebih panjang daripada bagian bawah. Batang bambu bagian atas untuk melilitkan tali, sedangkan bagian bawah untuk

berpusing. Pada bagian tubuh gasing bambu dibuat lubang sehingga gasing dapat mengeluarkan bunyi saat berputar atau berpusing. Gasing bambu biasanya akan mengeluarkan suara bergaung (*nguuuungngng*). Suara yang ditimbulkan oleh gasing bambu yang sedang berpusing tersebut merupakan salah satu unsur yang memberi kepuasan bagi pembuat dan penontonnya.



Foto 3.1
Gasing Bambu

Gasing yang dibuat dari kayu sangat bervariasi bentuknya. Ada yang berbentuk bulat telur hingga berbentuk bulat pipih (*gepeng*). Adapula yang berbentuk seperti jantung manusia, sehingga disebut gasing jantung. Gasing jantung bentuknya lebih banyak dikenal karena lebih mudah dibuat dibandingkan jenis gasing yang lain. Selain itu, gasing jantung lebih banyak disukai karena mudah dimainkan, baik dengan

cara “memusing” ataupun “memangkak”. “Memusing” adalah melempar dengan gerakan memutar gasing mempergunakan tali (*uwet*), sedangkan “memangkak” adalah melemparkan gasing ke arah gasing lawan dengan tujuan menghentikan putaran gasing lawan, atau mematikan gasing lawan.

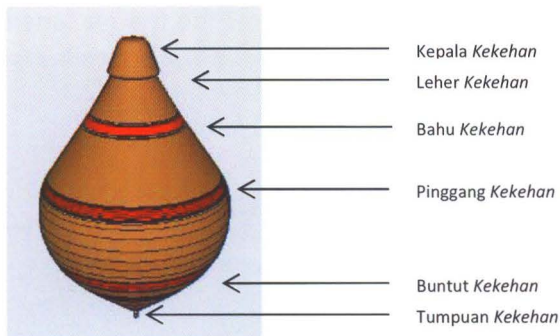


Foto 3.2
Aneka Macam Bentuk Gasing Kayu; Gasing Berembang
Dan Gasing Jantung

Gasing atau di Lamongan dan sekitarnya (Jawa Timur) populer dengan sebutan *kekehan* tersebut berbentuk menyerupai jantung, sehingga gasing bentuk jantung merupakan gasing yang paling berkembang di Lamongan. Ciri khas gasing bentuk jantung antara lain terletak pada bentuknya yang agak tinggi, kepala gasing tinggi bulat, dan pada bagian bawahnya lebih meruncing. Pada umumnya

gasing terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian kepala, leher, badan, dan kaki (*paksi*). Bagian-bagian tubuh *kekehan* pun sama seperti gasing lain yang terbuat dari kayu, mempunyai nama dan fungsinya masing-masing, meliputi:

- 1) Bagian kepala *kekehan*, berfungsi sebagai pusat keseimbangan sekaligus penahan pukulan *kekehan* lawan.
- 2) Bagian leher *kekehan*, berfungsi sebagai tempat awal lilitan utama *uwet* (tali) dan biasanya menjadi tempat sasaran pukulan *kekehan* lawan.
- 3) Bagian bahu *kekehan*, berfungsi sebagai tempat kelanjutan lilitan *uwet* sekaligus untuk penahan keseimbangan uri dan penahan pukulan *kekehan* lawan.
- 4) Bagian buntut *kekehan*, berfungsi sebagai penentu kestabilan uri dan sasaran pukulan *kekehan* lawan.
- 5) Bagian tumpuan *kekehan*, berfungsi sebagai tempat pemasangan *paksi*, sekaligus sebagai penumpu utama dan keseimbangan uri. Bagian-bagian tubuh *kekehan* secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1
Bagian Tubuh Gasing Lamongan “Kekehan”

Adapun ukuran *kekehan* sesuai dengan ketentuan ukuran gasing jantung yang terdapat di pedoman pertandingan gasing nasional (Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, 2009: 28), yaitu:

1. Tinggi *kekehan* adalah 6-10 centimeter.
2. Diameter garis tengah *kekehan* (bagian badan terbesar) adalah 6-8,5 centimeter.
3. Kemiringan bidang lilitan adalah 15° - 60° .
4. Berat gasing berkisar antara 400 – 650 gram.

Pada umumnya *kekehan* diberi warna sesuai dengan selera pembuatnya, atau menyesuaikan permintaan pembeli. Pewarna pada *kekehan* dapat menggunakan cat kayu ataupun warna dari pensil dan spidol. Pemberian warna pada *kekehan* bertujuan untuk memberi tanda pembeda antara pemain satu dengan pemain lawan. Banyaknya warna yang digunakan pada sebuah *kekehan* minimal adalah dua warna dengan padu padan yang kontras, indah, dan menarik. Warna pada *kekehan* dapat diberikan di bagian pinggang gasing, kepala gasing, atau keseluruhan. Satu hal yang harus diingat adalah warna untuk *kekehan* pemusing dan pemangkak tidak boleh sama.



Foto 3.3 Warna-Warni *Kekehan*

3.3 Teknologi Pembuatan *Kekehan*

Kekehan dibuat dari kayu yang kuat, keras, dan berat (*antep lan wulet*). Semakin keras bahan kayunya akan semakin baik karena *kekehan* tersebut lebih kuat dalam menyodok atau menaklukkan lawan. Jenis kayu yang sering dipakai untuk membuat *kekehan* adalah kayu sawo (*sapotaceae*) dan kayu akasia (*acacia sieberiana dc*). Kedua kayu tersebut memenuhi kriteria kuat, keras, dan berat, serta yang tidak kalah penting bahwa kayu-kayu tersebut hingga saat ini masih mudah diperoleh di daerah Lamongan.

Bahan pembuat *kekehan* tidak selalu menggunakan kayu yang khusus disediakan untuk keperluan pengadaan *kekehan*. Selama ini pembuatan *kekehan* dilakukan dengan memanfaatkan kayu-kayu sisa produksi. Untuk sebuah *kekehan* ukuran standar biasanya diperlukan kayu dengan panjang 15-25 centimeter, diameter minimal 6 centimeter untuk *kekehan* anak kecil, dan 7-8 centimeter untuk *kekehan* dewasa.

Sebelum mengenal mesin bubut, penduduk Desa Tunggul membuat *kekehan* menggunakan peralatan sederhana, seperti *arit* (semacam pisau untuk memotong rumput), *bendo* (semacam pisau berukuran besar), dan *caluk* (semacam pisau yang biasanya digunakan untuk mengupas kelapa). Pada dasarnya, membuat *kekehan* atau gasing bentuk jantung ini cukup mudah. Sepotong kayu dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk jantung. Selanjutnya untuk mendapatkan permukaan *kekehan* yang halus dan licin, masyarakat pada waktu dulu menghaluskannya dengan pecahan kaca atau gelas (*beling*), karena belum dikenal amplas seperti saat ini.



Foto 3.4

Peralatan Tradisional Pembuat *Kekehan*: *Bendo, Caluk, Arit*

Seiring perkembangan zaman, proses pembuatan *kekehan* di Desa Tunggul saat ini telah menggunakan mesin bubut. Latar belakang digunakannya mesin bubut adalah untuk mempercepat proses produksi. Berdasarkan penuturan Rokhim, ia dapat membuat sebuah *kekehan* menggunakan mesin bubut hanya dalam waktu sekitar 10 menit. Meskipun cepat dan tampaknya mudah, namun untuk mengoperasikan mesin bubut diperlukan keahlian dan keberanian. Hingga saat ini hanya Rokhim seorang yang mampu membuat *kekehan* menggunakan mesin bubut, meskipun ada beberapa tukang kayu di Desa Tunggul. Menurut pengakuan Rokhim, teman-temannya tidak berani mengoperasikan mesin bubut, khususnya untuk membuat *kekehan* yang ukurannya relatif kecil.

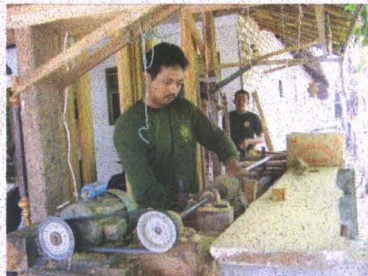


Foto 3.5

Rokhim Membuat *Kekehan* Menggunakan Mesin Bubut

Selain mesin bubut, diperlukan beberapa peralatan pertukangan lainnya untuk menyempurnakan pembuatan *kekehan*, seperti: aneka jenis *tatah* yaitu alat untuk memahat, *kusut* yaitu alat untuk mencari sumbu tengah, gergaji, amplas, lem, pensil, spidol warna, dan cat kayu untuk memberi warna pada *kekehan* agar semakin menarik penampilannya, dan membedakan *kekehan* satu dengan lainnya saat digunakan.



Foto 3.6
Aneka Jenis *Tatah*



Foto 3.7
Alat Penentu Titik Tengah (*Kusut*), Gergaji Kayu, dan Gergaji Besi

Setelah bahan dan peralatan siap, maka proses membuat *kekehan* melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1 Kayu yang telah dipilih kemudian dipotong menggunakan gergaji. Adapun ukuran *kekehan* ada dua macam sesuai dengan kegunaannya. Untuk *kekehan* anak-anak, diperlukan tinggi 7-8 centimeter dan diameternya 6 centimeter, sedangkan untuk *kekehan* dewasa diperlukan tinggi sekitar 10 centimeter dan diameter 7-8 centimeter.
- 2 Kayu yang telah diukur panjang dan diameternya kemudian ditentukan sumbu atau titik tengahnya pada kedua sisi kayu menggunakan alat yang disebut *kusut*.
- 3 Setelah ditentukan titik tengahnya, kemudian pada bagian titik tengah tersebut *dicowak* (dilubangi) menggunakan *tatah* agar bisa dimasukkan pada mesin bubut.



Foto 3.8 Kayu Dipotong



Foto 3.9 Kayu Dikusut



Foto 3.10 Kayu Dociwak

- 4 Tahap selanjutnya adalah memasukkan potongan kayu ke mesin bubut. Pemasangan potongan kayu di sumbu mesin bubut membujur. Hasil *cowakan* yang telah diukur menggunakan kusut dipasang pada kedua sisinya.



Foto 3.11 Kayu Masuk Mesin Bubut

- 5 Bila pemasangan sudah tepat dan stabil pada batang sumbu mesin bubut, pekerjaan pembubutan mulai dilakukan. Potongan kayu mulai dibentuk membulat menggunakan mesin bubut secara perlahan.



Foto 3.12 Proses Membulat

- 6 Bersamaan dengan diperolehnya bentuk bulat, tangan terampil Rokhim memegang *tatah* untuk mengukir pahatan-pahatan melingkari bagian-bagian tubuh *kekehan*.



Foto 3.13 Membulat dan Memahat

- 7 Proses memutar kayu berlangsung terus hingga diperoleh bentuk menyerupai jantung, sambil sesekali kayu dihaluskan menggunakan amplas kayu.



Foto 3.14 Menghaluskan/Mengamplas

- 8 Setelah diperoleh bentuk yang diharapkan, maka tahap selanjutnya adalah memberi warna. Pada kesempatan ini, warna dihasilkan dari pensil dan spidol.



Foto 3.15 Mewarnai Dengan Pensil

- 9 Proses mewarnai *kekehan* menggunakan spidol untuk mendapatkan warna merah. Tidak ada pola *standart* dalam pewarnaan *kekehan*. Ide dan kreatifitas pengrajin yang berperan. Biasanya dibuat tiga bagian yang di *takik* untuk pewarnaan. Bagian tersebut adalah bagian bahu, pinggang dan buntut.



Foto 3.16 Mewarnai dengan Spidol

- 10 *Kekehan* telah selesai dibuat, warnanya pun cukup indah, perpaduan warna abu-abu dari pensil, merah dari spidol, dan bagian lainnya dibiarkan sesuai warna kayu, keseluruhannya tampak natural dan indah.

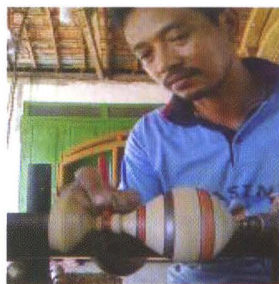


Foto 3.17 Menyempurnakan Warna

- 11 Selanjutnya adalah tahap memasang kaki (*paksi*) *kekehan*, menggunakan paku yang cukup besar, disesuaikan dengan badan *kekehan*. Pemasangan kaki ini perlu ketelitian tinggi diarahkan pada sumbu *kekehan*. Bila miring atau tidak lurus akan mengganggu kestabilan *kekehan* pada saat dimainkan. Penyetelan sumbu dilakukan berulang sampai dirasakan kestabilan saat diputar.

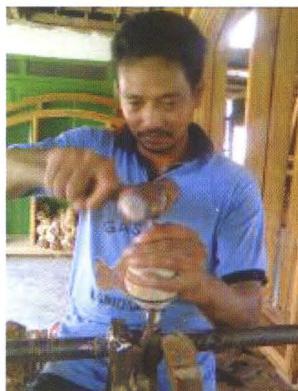


Foto 3.18 Tahap Memasang *Paksi*

- 12 Tahap terakhir adalah merapikan paku dengan terlebih dahulu memotong bagian pangkalnya menggunakan gergaji besi, selanjutnya dihaluskan menggunakan grenda. Kaki *kekehan* harus dibuat runcing agar dapat berputar secara maksimal.



Foto 3.19 Merapikan Paku Dengan Grenda

- 13 *Kekehan* telah selesai dibuat dan siap digunakan untuk bermain. *Kekehan* dalam bentuk yang besar untuk dimainkan, sedangkan dalam bentuk yang kecil dibuat untuk keperluan cinderamata (gantungan kunci).



Foto 3.20 *Kekehan* dan Gantungan Kunci *Kekehan*

Peralatan pendukung yang diperlukan dalam permainan *kekehan* adalah tali, atau dalam bahasa lokal Lamongan disebut *uwet*. *Uwet* tersebut pada zaman dulu dibuat dari jalinan serat kulit pohon waru, yang telah direndam dan kemudian dikeringkan. Namun dalam perkembangannya sekarang lebih banyak digunakan tali rafia atau tali dari plastik, tali pramuka, bahkan kadang-kadang digunakan juga tamper atau *pontel* yang biasa dipakai untuk membuat anyaman kursi. Menurut penuturan Rokhim, bahan pembuat *uwet* saat ini dapat berasal dari bahan apa saja, yang penting dapat digunakan sebagai *uwet*. Adapun panjang *uwet* menyesuaikan ukuran pemainnya, namun biasanya sekitar 150 centimeter.

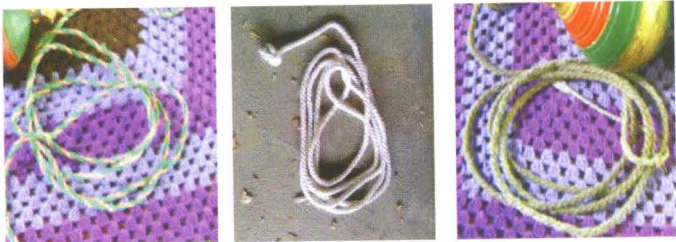


Foto 3.21

Uwet Dari Berbagai Jenis Tali; Tali Plastik dan Tali Pramuka

3.4 Lapangan Permainan

Menurut masyarakat Desa Tungul, bermain *kekehan* pada prinsipnya dapat dilakukan dimana saja, asalkan di atas permukaan tanah yang lapang, rata, dan keras. *Kekehan* tidak akan menarik apabila dimainkan di tempat yang berair (*beccek*) karena *kekehan* akan mengalami kesulitan untuk berputar atau berpusing. Selain itu, apabila tempat bermainnya tidak rata dan keras, maka *kekehan* yang sedang berputar atau berpusing tidak lama kemudian akan terjebak dalam balutan tanah sehingga tidak mampu berpusing lama.

Pada masa liburan anak sekolah atau menjelang peringatan HUT Kemerdekaan RI, permainan *kekehan* biasanya dilakukan masyarakat Desa Tungul di lapangan yang memiliki tanah agak keras dan rata. Namun dalam kesehariannya banyak dijumpai permainan *kekehan* dilakukan di pekarangan atau di halaman rumah warga, atau di jalanan beraspal di depan rumah warga dengan menggelar sepotong papan kayu sebagai tumpuan lemparan *kekehan*.



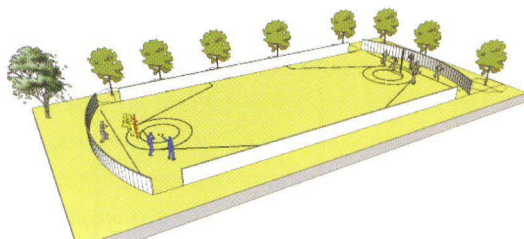
Foto 3.22

Berbagai Lokasi Permainan dan Pemain *Kekehan* Dalam Keseharian

Pada permainan *kekehan* yang ditandingkan, diperlukan lahan berbentuk empat persegi panjang berukuran 15 meter x 30 meter, mengacu pada pedoman pertandingan gasing nasional (Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, 2009:28-41). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa lebar lapangan adalah setengah dari panjang lapangan. Area A merupakan area pemain *kekehan* pemusing untuk memasang dan

memangkak *kekehan*. Area A dan B merupakan area pemain *kekehan* pemangkak beradu uri setelah *kekehan* terkena pangkak. Area A, B, dan C merupakan area pemain *kekehan* pemusing beradu uri setelah *kekehan* terkena pangkak. Area D dan E merupakan area yang tidak masuk dalam perhitungan bagi *kekehan* pemangkak, sehingga apabila *kekehan* pemusing yang terkena pangkak masuk ke dalam area ini maka pemain pemangkak akan kehilangan nilai. Adapun area C, D, dan E adalah area dimana jika *kekehan* pemangkak masuk area ini dan *kekehan* pemusing ada uri maka *kekehan* pemusing harus masuk area B atau A.

Adapun ukuran jarak dari *tiang selintot* ke garis pemusing berjarak 75 centimeter. Ukuran dari titik A ke simetris a dan b adalah 6,5 meter. Ukuran dari titik A ke titik B menjadi 13 meter sejajar lurus. Ukuran dari titik A ke garis sejajar tegak lurus ke titik A dan B adalah 7,5 meter. Ukuran dari titik b ke arah garis lurus dan bebas menyesuaikan kondisi lapangan. Ukuran dari titik a ke arah garis lurus dan bebas menyesuaikan kondisi lapangan. Ukuran area A berdiameter 3 meter, jari-jari 1,5 meter, sedangkan area B berdiameter 5 meter dengan jari-jari 2,5 meter. Adapun garis *dis* belakang merupakan garis *dis kekehan* pemangkak. Ukurannya dibuat dari sisi garis lingkaran 5 meter, berjarak 50 centimeter. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.4 Ilustrasi Perspektif Lapangan Pertandingan “Kekehan”

Peralatan pendukung di lapangan yang diperlukan saat pertandingan *kekehan* antara lain adalah *tiang selintot* yang terbuat dari kayu atau besi, dan dinding penangkis yang terbuat dari bambu atau bahan lain yang berguna untuk menahan laju *kekehan* bila akan keluar dari lapangan.

Peralatan untuk wasit dan juri di lapangan permainan meliputi: kertas isian nilai (poin), meja untuk tim juri, pena untuk menulis poin, papan tulis atau kertas karton dan spidol untuk menuliskan skor, peluit untuk wasit yang memimpin pertandingan, dan bendera untuk hakim garis.

Proses pembuatan lapangan pertandingan *kekehan* dilakukan secara bersama-sama oleh warga Desa Tunggul dalam semangat kegotongroyongan. Tidak hanya menyumbangkan tenaga, para warga pun dengan sukarela berpartisipasi menyumbangkan materi baik berupa kapur untuk membuat garis-garis di lapangan, atau berupa kayu dan bambu untuk tiang dan dinding pembatas lapangan.

3.5 Permainan *Kekehan*

Pada zaman dahulu belum ada peraturan permainan yang khusus ataupun tertulis tentang permainan *kekehan*, atau dikenal juga dengan sebutan permainan *panggalan*.

Mereka hanya bertanding berdasarkan lama *uri* dan kekuatan memangkak *kekehan* lawan. Bagi yang *urinya* lama ataupun berhasil memecahkan *kekehan* lawan, maka mereka dinilai terampil dalam permainan *kekehan* dan keluar sebagai pemenang.

Istilah *uri* adalah kekuatan putaran gasing (*gasing hidup*). *Uri* merupakan pedoman utama seorang pemain *kekehan* untuk memenangkan permainan atau menjadi juaranya *kekehan*. Makin kuat *uri kekehan* pemasang, makin tinggi tingkat kesulitan untuk dimatikan oleh pemain pemangkak. Pada permainan *kekehan* yang ditandingkan, *uri* juga menjadi standar untuk dikonversikan ke dalam hitungan sistem poin bagi pemain pemangkak.

Secara tradisional, dilakukannya permainan menggunakan *kekehan* pada dasarnya terdiri dari dua macam, yaitu:

1. Permainan yang dimainkan seorang diri, disebut *suluran*. Pada permainan ini, *kekehan* dibelit dengan tali yang disebut *uwet*. Setelah terbelit sempurna, *kekehan* kemudian dilemparkan sehingga tali yang membelit terlepas saat ditarik dengan keras, dan menyebabkan *kekehan* berputar. Pada permainan ini yang dilihat adalah keindahan saat *kekehan* berputar. Permainan jenis ini tidak ditandingkan, bertujuan untuk memberi kepuasan dan kesenangan batin kepada para pemainnya.
2. Permainan yang bersifat kompetitif atau ditandingkan. Permainan ini dilakukan secara beregu, dilakukan oleh 3-5 orang dalam satu regu. Pertandingan biasanya dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 10-15 tahun. *Kekehan* yang digunakan untuk pertandingan biasanya diberi paku yang runcing, berguna untuk membelah *kekehan* lawan. Setelah para pemain bersepakat menetapkan aturan

bermain, selanjutnya mereka membuat lingkaran yang digunakan untuk meletakkan *kekehan* yang ditandingkan. Secara bergantian para pemain memukulkan *kekehannya* ke dalam lingkaran. *Kekehan* yang kena dan terbelah biasanya dianggap kalah. Cara bermain menggunakan *kekehan* diawali dengan membelitkan *uwet* dari bagian tengah sampai batas leher, sedangkan ujung tali diletakkan di antara jari tengah dan jari manis. Tahap selanjutnya, *kekehan* dibanting bersamaan dengan menarik *uwet* ke belakang sehingga *kekehan* berputar.

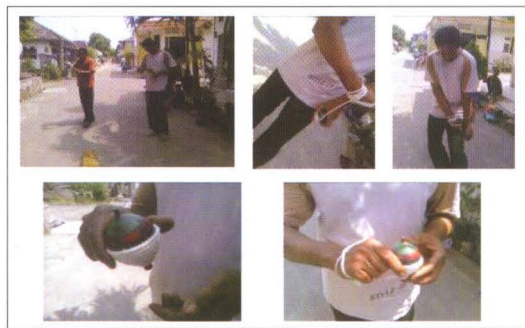


Foto 3.23
Proses Melilitkan *Uwet*

Bermain *kekehan* seperti permainan gasing pada umumnya, merupakan permainan kaum lelaki. Hal ini dikarenakan kaum lelakilah yang biasanya dapat membuat gasing sekaligus memainkannya. Oleh karena itu, permainan *kekehan* kadang-kadang berkembang menjadi permainan keras; terjadi penambahan-penambahan permainan di luar substansi dan makna awal, misalnya saat memperlihatkan *kekehan* berpusing di atas telapak tangan atau di atas punggung pemainnya.



Foto 3.24

Bermain *Kekehan* Di Atas Telapak Tangan

Dalam perkembangannya saat ini, permainan *kekehan* di Desa Tunggul tidak hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja. Beberapa anak perempuan merasa tertarik bermain *kekehan* dan dengan senang hati turut serta bermain. Bahkan, puteri Rokhim yang bernama Silaturrokhim, usia 9 tahun, saat ini duduk di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah, pernah mengikuti kejuaraan *kekehan* di desanya. Saat itu dilakukan pertandingan *adu uri*. Silaturrokhim merupakan satu-satunya peserta perempuan dalam kejuaraan tersebut. Ia berhasil meraih Juara I Tingkat SD dan MI, mengalahkan peserta lain yang semuanya laki-laki. Sebuah prestasi yang patut dibanggakan dan mendapatkan apresiasi tinggi bagi semangat regenerasi dan keberlangsungan permainan *kekehan* di masa depan.

Tata cara permainan pertandingan *kekehan* menurut keterangan Rokhim selama ini (sejak tahun 2007) mengacu pada pedoman pertandingan gasing nasional (Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, 2009:33-35), meliputi:

1. Waktu bermain; waktu bermain bagi setiap orang dalam regu maupun perorangan diselesaikan dengan tiga gaya permainan, dan masing-masing gaya dibolehkan tiga kali memusing atau memangkak. Babak pertama dimulai dengan gaya normal, babak kedua gaya dincak badan, dan babak ketiga gaya selintot. Perlawanan diselesaikan dengan total poin setiap skor *game*. Pemenang adalah pemain yang memperoleh jumlah skor terbesar untuk permainan perorangan atau beregu. Bagi pemain perorangan apabila terjadi *draw* (skor sama) maka setiap pemain akan mengulangi dengan *juz*, yaitu mengulangi salah satu gaya andalan masing-masing sebanyak tiga kali memasang dan tiga kali memangkak. Apabila masih terjadi *draw* lagi maka untuk permainan beregu dilanjutkan kepada urutan pemain selanjutnya.
2. Cara bermain, dalam hal ini meliputi ketentuan nilai bagi pemangkak:
 - a. *Kekehan* lawan dipangkak tidak ada uri atau pecah, pemangkak mendapat nilai 100.
 - b. *Kekehan* lawan dipangkak ada uri dan mati lebih dahulu, pemangkak menang uri dan mendapat nilai 50.
 - c. *Kekehan* lawan dipangkak masih ada uri dan lawan menang uri, maka pemangkak kalah uri dan mendapat nilai 25.
 - d. *Kekehan* lawan dipangkak masih ada uri dan pemangkak sama-sama menang uri, maka pemangkak mendapat nilai 25.
 - e. *Kekehan* lawan tidak kena dipangkak, maka nilai bagi pemangkak adalah nol.

- f. *Kekehan* lawan dipangkak keluar garis *dis* kiri-kanan dan garis *dis* belakang, nilai adalah nol.
- g. *Kekehan* lawan dipangkak hingga *kekehan* pemangkak masuk garis *dis* kiri-kanan, dan *kekehan* pemasang masih ada uri, maka *kekehan* pemangkak harus dimasukkan ke area adu uri dan kalau tidak berhasil, pemain pemangkak kehilangan nilai atau nilai adalah nol, kecuali *kekehan* pemasang mati uri.

3. Gaya Bermain

- a. Babak Satu; pemusing memusing *kekehan* untuk dipangkak oleh lawan sebanyak tiga kali dengan gaya normal. Adapun yang dimaksud dengan gaya normal adalah pemain memusing *kekehan* dengan posisi tangan dorong ke belakang, ke depan, atau ke samping. Kekuatan putaran *kekehan* pada gaya ini belum maksimal.
- b. Babak Dua; pemusing memusing *kekehan* untuk dipangkak oleh lawan sebanyak tiga kali dengan gaya dincak badan. Adapun yang dimaksud dengan gaya dincak adalah pemain memusing *kekehan* dengan posisi tangan diangkat ke atas bahu sebelah kanan dan melempar *kekehan* ke arah samping atau depan. Pada gaya ini kecepatan putaran *kekehan* hampir maksimal.
- c. Babak Tiga; pemusing memusing *kekehan* untuk dipangkak oleh lawan sebanyak tiga kali dengan gaya selintot. Adapun yang dimaksud dengan gaya selintot adalah pemain memusing *kekehan* dengan posisi *kekehan* dilempar ke arah sisi tiang dengan reaksi tubuh bebas sekuat tenaga. Pada gaya ini kekuatan *kekehan* sudah sangat maksimal.

Nomor-nomor yang dipertandingkan dalam pertandingan *kekehan* meliputi:

1. Nomor Regu atau Perorangan; satu regu untuk kelas bebas dengan jumlah pemain 5 orang dan seorang pemain cadangan, atau satu regu untuk kelas standar dengan jumlah pemain 3 orang dan seorang pemain cadangan. Tiap-tiap pemain hanya dibenarkan bermain dalam regunya, sedangkan pemain cadangan dapat bermain apabila ada pergantian pemain utama setelah mendapat persetujuan wasit. Pemain yang telah keluar dapat masuk kembali menggantikan teman seregunya. Sebelum pertandingan dimulai, diadakan undian menggunakan uang logam atau sejenisnya untuk menentukan siapa yang memutar dan memangkak *kekehan*. Pemenang adalah peraih jumlah skor paling besar dari hasil pengumpulan poin setiap memangkak (pemukul).
2. Kelas permainan yang dipertandingan meliputi kelas bebas dan kelas standar. Kelas bebas dalam permainan gasing nasional adalah setiap pemain ataupun kelompok bebas menggunakan gasing dari berbagai jenis. Kelas bebas merupakan kelas bergengsi dalam permainan gasing karena pada kelas ini akan terlihat kreativitas pemain gasing yang dilihat dari bentuk dan jenis gasingnya. Pada pertandingan nasional, masing-masing daerah memiliki keunggulan dan kekhasan gasing tersendiri, misalnya berbentuk lonjong, jantung pisang, kerucut, silinder, atau bulat pipih seperti piring terbang. Pada kelas ini tidak ada pengecualian dalam ukuran besar fisik gasing. Gasing jantung boleh berlawanan dengan gasing epel. Adapun berat standar gasing pada kelas ini antara 400-650 gram. Kelas bebas pada pertandingan *kekehan* yang dilakukan di Lamongan mempertandingkan *kekehan* dari berbagai ukuran dan motif, mengingat hanya ada satu bentuk *kekehan* yang

berkembang di Lamongan yaitu bentuk jantung, sedangkan kelas standar merupakan kelas spesial masing-masing gasing. Gasing yang digunakan untuk bertanding harus sama jenis, ukuran, maupun beratnya. Pada kelas standar ini, pertandingan *kekehan* akan mempertandingkan *kekehan* dari jenis, ukuran, dan berat yang sama.

3. Kelas yang dipertandingkan untuk kelas bebas meliputi kelas beregu putra, beregu putri, tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Pada kelas standar hanya mempertandingkan kelas tunggal putra dan tunggal putri.

Pada umumnya pertandingan tidak terlepas dari pelanggaran dan hukuman. Maka untuk mengatur hal tersebut ditetapkan peraturan mengenai hal-hal yang termasuk dalam kategori pelanggaran beserta hukuman yang harus ditanggung sebagai konsekuensinya. Adapun yang termasuk dalam kategori pelanggaran beserta hukumannya antara lain sebagai berikut:

1. Pemain pemusing memusing *kekehan* sebelum wasit membunyikan peluit, sebagai hukumannya maka pemain akan kehilangan salah satu kesempatan memutar *kekehan* selanjutnya.
2. Pemusing harus memusing *kekehan* pada arena pusingan. Apabila *kekehan* dipusing di luar arena maka pemusing harus menarik gasing ke dalam lingkaran pusingan dengan menggunakan tali pemusing.
3. Memangkak *kekehan* sebelum wasit membunyikan peluit adalah tidak sah. Jika hal tersebut dilakukan hingga tiga kali maka pemain akan terkena diskualifikasi.
4. Memangkak sudah melampaui batas waktu setelah wasit meniup peluit dengan durasi 5 detik atau sama dengan 3 kali hitungan satu, dua, tiga, maka hukumannya adalah kehilangan nilai.

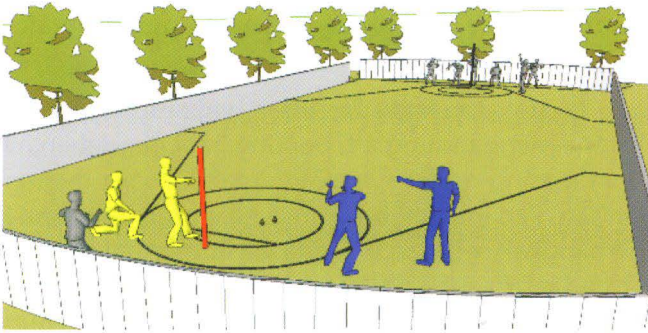
5. Menahan *kekehan* pemusing yang kena pangkak sebelum gasing tersebut berhenti dan masih uri, maka pemangkak mendapat nilai 100.
6. Pada saat beradu uri antara pemusing dan pemangkak, kemudian salah satu dari mereka menghentikan *kekehannya*, maka nilai sah bagi pemain yang lebih lama uri dan mendapatkan nilai.
7. Pemusing dan pemangkak dibolehkan menyelamatkan *kekehannya* dengan menggunakan *uwet* apabila *kekehan* terlempar jauh keluar arena dengan syarat selama masih ada uri.



Foto 3.25

Menyelamatkan Uri *Kekehan* Menggunakan *Uwet*

8. Pemain tidak boleh membantu pemain lain yang sedang bermain. Bila diketahui pemain yang sedang bermain dibantu oleh temannya, maka bagi lawan mainnya akan mendapatkan tambahan nilai 50, kecuali tidak ada *uri*.
9. Pada permainan sistem beregu, pemangkak dan pemusing berhadapan satu lawan satu, setelah itu dilanjutkan oleh anggota regu lainnya secara berurutan.



Gambar 3.5
Ilustrasi Pertandingan "Kekehan"

Seperti layaknya sebuah pertandingan, maka pada pertandingan *kekehan* diperlukan kehadiran tim juri wasit yang terdiri dari seorang wasit, seorang pimpinan pertandingan, seorang pencatat skor, dan dua orang hakim garis. Wasit merupakan seseorang yang memimpin dalam suatu pertandingan, sedangkan pimpinan pertandingan (juri) merupakan pimpinan pertandingan secara keseluruhan. Pencatat skor merupakan seseorang yang bertugas mencatat perolehan nilai dalam suatu pertandingan. Hakim garis merupakan penjaga garis dalam suatu pertandingan. Petugas hakim garis terdiri dari dua orang. Petugas pertama menjaga *dis* di bagian belakang tiang selintot ke arah depan. Petugas kedua menjaga *dis* depan dan membantu wasit memantau uri *kekehan* pemasang yang terlempar jauh akibat terkena pangkakan.

Sebelum pertandingan dimulai diadakan undian uang logam atau sejenisnya. Saat pemain pemangkak mengatakan siap, artinya pemain tersebut telah siap memangkak dan *kekehannya* sudah dililit dengan *uwet*. Bunyi peluit pertama merupakan pertanda kesiapan

pemain pemusing. Sedangkan bunyi peluit kedua menandakan kesiapan pemain pemangkak untuk memangkak *kekehan* lawan.

Isyarat atau kode dari wasit perlu mendapat perhatian karena mengandung arti penting bagi perolehan nilai atau poin masing-masing pemain. Apabila wasit menunjukkan jari satu kepada tim juri artinya nilai yang diberikan kepada pemangkak sebesar 100. Bila wasit menunjukkan jari lima kepada tim juri artinya nilai yang diberikan kepada pemangkak sebesar 50. Namun saat wasit menunjukkan kepalan tangan kepada tim juri artinya nilai yang diberikan kepada pemangkak adalah nol. Beberapa kata atau istilah juga disebutkan oleh juri, seperti saat wasit mengatakan *cebuk* sambil menunjukkan kepalan tangan kepada tim juri, artinya pemangkak mendapatkan nilai nol. Saat wasit meniup peluit dua kali artinya permainan selesai, sedangkan apabila wasit menyilangkan kedua lengan ke dalam dan keluar berarti pertandingan selesai.

Tim juri selalu mengawasi jalannya pertandingan dan memasukkan nilai secara kumulatif pada setiap gaya permainan. Bila terjadi pergantian pemain sebelum pertandingan dimulai, maka ketua tim harus melaporkan hal tersebut kepada tim juri. Saat pertandingan sudah dimulai, pemusing dan pemangkak tidak dapat diganti lagi kecuali hanya bertukar urutan sebelum bertemu. Ketua tim juri memiliki hak menilai dan menggantikan wasit pimpinan pertandingan apabila dianggap tidak layak memimpin jalannya pertandingan. Hasil keputusan wasit dan tim juri adalah mutlak.

Organisasi gasing atau *kekehan* dari Desa Tunggul Kecamatan Paciran dengan nama “Komunitas Gasing Lamongan”, yang disingkat KOGALA cukup eksis mengangkat gasing sebagai cabang olahraga yang bergengsi dan berprestasi, baik di tingkat daerah maupun

di tingkat nasional. Diawaki oleh Rokhim selaku ketua, Khoirul Amin, S.Pd. selaku sekretaris, dan Nur Hamim selaku bendahara, organisasi ini telah mengukir prestasi yang membanggakan.

Beberapa kejuaraan yang telah diikuti dan hasilnya meliputi:

1. Juara I, II, dan III lomba gasing individu dalam rangka Hari Olahraga Nasional Kabupaten Lamongan.
2. Juara IV lomba kelompok gasing berembang tingkat nasional yang diselenggarakan di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta.
3. Juara VI kelompok tergiat dalam lomba gasing nasional yang diselenggarakan di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta.

BAB IV

PERANAN GASING DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT

4.1 Makna dan Fungsi Permainan Gasing (*Kekehan*)

Pada dasarnya manusia memiliki sifat yang dinamis. Manusia ingin selalu berkembang. Maka merupakan suatu kewajiban apabila unsur kebudayaan, dalam hal ini permainan tradisional mengalami perubahan atau pergeseran pula. Meskipun mengalami perubahan, akan selalu ada sebagian warga masyarakat yang gigih mempertahankan dan berusaha melestarikan permainan tradisional yang merupakan hasil karya pendahulunya, sehingga warisan budaya tersebut tidak hilang begitu saja.

Usaha pelestarian terhadap permainan tradisional dilakukan karena tumbuhnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat bahwa permainan tradisional pasti memiliki manfaat bagi masyarakat pendukungnya. Manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dipetik dari kandungan nilai (makna) dan fungsi sebuah permainan bagi masyarakat pendukungnya.

Nilai merupakan sesuatu yang dianggap baik dan atau buruk oleh suatu masyarakat. Nilai termasuk wujud pertama atau wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, terdapat di kepala (benak) atau pikiran warga masyarakat dimana kebudayaan itu hidup. Oleh karena sifatnya yang demikian, maka nilai merupakan sesuatu hal yang tidak dapat diraba atau difoto. Nilai akan kelihatan ketika diwujudkan dalam bentuk aktivitas atau perilaku. Istilah lain yang sangat tepat untuk menyebut wujud ideal dari kebudayaan ini yaitu adat, atau adat istiadat untuk bentuk jamaknya (Koentjaraningrat, 2002:187).

Adapun fungsi merupakan kegunaan sesuatu baik yang berupa kebendaan maupun non-kebendaan (aktivitas) yang dimaksudkan untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan kehidupannya (Koentjaraningrat, 2002: 215).

Pada permainan tradisional, terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik maupun jiwa (mental) anak-anak. Ketika anak-anak bermain, secara tidak sadar mereka telah belajar bersosialisasi dengan lingkungan sebagaimana nanti kehidupan di masyarakat saat dewasa kelak. Menilik jumlah pemain yang terlibat dalam permainan, maka tidaklah berlebihan jika permainan *kekehan* berfungsi sebagai media interaksi dan sosialisasi, baik bagi para pemain ataupun penontonnya. Para pemain akan berada dalam suasana kerjasama dan persahabatan. Mereka terbiasa bersama-sama sehingga akan saling mengenal watak dan temperamen satu orang terhadap yang lain. Di samping itu, dalam proses bermain bersama, para pemain akan saling mengenal sehingga mampu mengapresiasi kelebihan masing-masing. Disitulah salah satu keunggulan dari permainan, yang secara perlahan tanpa ada unsur paksaan telah memberikan berbagai macam pengetahuan, serta menanamkan perilaku positif bagi anak-anak, yang akhirnya sebagaimana fungsi lingkungan dan pendidikan, membawa pengaruh bagi pembentukan karakter anak.

Kekehan merupakan suatu permainan tradisional yang dapat dilombakan (*play*) dan atau ditandingkan (*game*). Pada perlombaan *kekehan* yang disebut *suluran*, unsur yang akan dilihat adalah keindahan pada saat *kekehan* berputar. Perlombaan tersebut memberi kepuasan dan kesenangan batin kepada para pemainnya. Pada permainan *kekehan* yang bersifat kompetitif atau ditandingkan, pada awalnya para pemain bersepakat menetapkan aturan bermain,

namun saat ini, kesepakatan yang awalnya hanya di tingkat lokal telah berhasil menjadi rumusan pedoman pertandingan gasing tingkat nasional.

Berdasarkan peraturan tersebut dapat diketahui apakah seorang pemain melakukan kecurangan atau tidak. Jika ada yang melakukan kecurangan maka yang bersangkutan akan mendapatkan konsekuensi. Dengan kata lain, kecurangan ataupun segala bentuk ketidakjujuran adalah perbuatan yang mencederai aturan permainan. Hal tersebut bermakna bahwa kejujuran merupakan sikap yang harus dipegang teguh oleh siapapun. Pengalaman kalah atau menang merupakan hal yang biasa terjadi dalam suatu permainan. Oleh karena itu, seorang pemain *kekehan* harus memiliki sikap sportif, yaitu sikap siap menghadapi kekalahan atau kemenangan dengan sikap mental positif.

Selain berfungsi menanamkan nilai kejujuran dan sportivitas seperti tersebut di atas, permainan *kekehan* memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkan keterampilan kemampuan tubuh, otot, serta koordinasi gerakan fisik lainnya. Keterampilan olah tubuh tercermin dari gerakan badan saat melepas *kekehan*, baik menggunakan gaya normal, dincak, ataupun selintot yang membutuhkan kelenturan gerakan tubuh dan kekuatan tenaga yang disalurkan dalam satu lemparan sehingga *kekehan* dapat berpusing secara maksimal.

Kemampuan mengatur strategi dalam hal ini kecermatan diperlukan saat akan memangkak *kekehan* lawan. Pemangkak harus memperhitungkan secara cermat sehingga tidak meleset saat memangkak. *Kekehan* lawan yang berhasil dipangkak sehingga tidak ada uri atau pecah akan menghasilkan poin 100 bagi pemangkak. Sebaliknya jika tidak berhasil memangkak (tidak kena dipangkak/*cebuk*) maka pemangkak tidak memperoleh poin sama sekali, alias nol. Dengan demikian diperlukan kecermatan agar mendapatkan poin maksimal sesuai yang diharapkan.

Permainan *kekehan*, juga permainan gasing lainnya dapat dikaitkan dengan upaya pelestarian jenis flora tertentu. Misalnya untuk gasing bambu yang banyak menggunakan bambu tutul. Bambu tutul semakin lama semakin langka. Jika permainan gasing bambu tetap hidup dan bahkan menjadi semarak, tak diragukan lagi eksistensi jenis bambu tersebut dapat diselamatkan karena banyaknya kebutuhan akan bambu dimaksud. Demikian juga halnya dengan *kekehan* yang biasanya dibuat dari kayu sawo (*sapotaceae*) dan kayu akasia (*acacia sieberiana* dc). Selain melestarikan jenis bambu dan kayu yang bagus untuk dibuat gasing (*kekehan*), mainan ini akan memberikan informasi kepada anak-anak perihal kekayaan budaya atau pusaka budaya yang dimiliki negerinya. Anak-anak akan tumbuh menjadi kreatif dalam memelihara dan memanfaatkan sumber daya alam dan pusaka budaya yang ada di lingkungannya. Sikap kreatif ini diharapkan akan membuat anak memiliki rasa percaya diri dan mampu memberi apresiasi terhadap produk-produk budaya (pusaka budaya) warisan para leluhur.

Kekehan sama seperti gasing pada umumnya, merupakan mainan yang bisa berputar pada porosnya, dan berkeseimbangan pada suatu titik. Dalam kaitannya dengan kehidupan di masyarakat, secara filosofis permainan *kekehan* merupakan simbol perilaku manusia dalam kesehariannya. Arikunto (2005:5) memberikan beberapa tinjauan filosofis makna gasing sebagai berikut: 1) Berdasarkan cara melempar gasing harus dengan bantingan mendatar, hal tersebut menandakan bahwa gasing adalah sesuatu yang tahan banting. Dari sifat mainan yang tahan banting mengandung harapan bagi kehidupan pemainnya agar dalam menjalani kehidupannya dapat bersifat tahan banting, tegar, dan tidak mudah putus asa, 2) Ditinjau dari perputaran gasing, menggambarkan kehidupan manusia yang tidak berhenti berupaya mencari

kehidupan dan memenuhi segala kebutuhannya. Semakin lama gasing dapat berputar dalam posisi tegak maka semakin tinggi mutu permainannya. Hal tersebut menandakan bahwa semakin tinggi gerak kegiatan manusia, maka semakin tinggi tingkat kemanfaatan manusia bagi dirinya dan sekitarnya, 3) Ditinjau dari posisi gasing saat mulai tidak dapat bertahan dalam posisi tegak, maka bagian kaki (ujung paku) akan berputar membentuk lingkaran yang semakin lama semakin lebar. Pada akhirnya gasing akan berada dalam posisi rebah, dan tidak dapat berdiri lagi. Menyitir analisis ahli sosiologi berdasarkan filosofi Agama Budha, yang menyatakan bahwa lingkaran membesar menjelang jatuhnya gasing menggambarkan kondisi menjelang akhir hidup manusia, yaitu manusia perlu menyebar darma yang lebih banyak kepada lingkungan sekitarnya.

4.2 Tanggapan Masyarakat Terhadap Permainan Gasing (Kekehan)

Bagi masyarakat Desa Tunggul, permainan *kekehan* merupakan permainan yang populer dan dikenal luas. Menurut penuturan seorang informan, permainan *kekehan* merupakan permainan yang menyenangkan. Permainan *kekehan* disebut juga sebagai permainan yang menarik bila dimainkan lebih dari satu orang atau dimainkan bersama-sama. Saat tidak dimainkan dalam suatu kompetisi resmi maka permainan *kekehan* ini dalam kesehariannya dimainkan di halaman rumah atau di jalan yang keras seperti di jalan yang beraspal, atau *plesteran* semen.

Saat bermain bersama dalam keseharian untuk mengisi waktu senggang, permainan *kekehan* dilakukan tanpa mengacu persis pada pedoman atau peraturan pertandingan gasing nasional. Permainan biasanya dilakukan dengan saling beradu uri, beradu gaya, atau

mengeksplorasi berbagai macam gaya. Melalui kegiatan bermain bersama yang dilakukan dengan santai tersebut, mereka akan saling belajar mengenai permainan *kekehan* antara satu orang dengan orang yang lain. Tampaknya, dari kegiatan yang santai dan tidak terikat peraturan resmi ini mereka saling berbagi pengalaman, sehingga lambat laun terjadilah proses regenerasi atau pewarisan suatu unsur tradisi.

Pada masyarakat perkotaan, permainan *kekehan* dari bahan kayu ini relatif sulit dilakukan karena keterbatasan area untuk bermain. Hal tersebut perlu menjadi perhatian karena permainan gasing kayu atau *kekehan* bila dilakukan dengan kurang hati-hati dan kurang terampil, serta di area yang tidak cukup luas, akan cenderung membahayakan keselamatan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Itu terutama terjadi bila gasing atau *kekehan* yang dipangkak pecah dan atau terlempar/terpelanting jauh tak terkendali. Pilihan aman untuk bermain *kekehan* di perkotaan adalah di tanah luas atau di lapangan yang memiliki tanah keras dan rata.

Keberadaan permainan *kekehan* di Jawa Timur, khususnya di Desa Tunggul, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan ini tidak terlepas dari kesungguhan dan dedikasi Rokhim terhadap eksistensi *kekehan* itu sendiri. Rokhim selaku satu-satunya pengrajin *kekehan* di Lamongan, ia terus bertekad memproduksi dan mengembangkan *kekehan*, bahkan bila mungkin mengembangkan *kekehan* menjadi beberapa bentuk selain bentuk jantung seperti saat ini.

Keseriusan Rokhim dalam melestarikan permainan *kekehan* tampak pula dari keberhasilannya mengenalkan sekaligus mengajarkan permainan gasing kepada putrinya. Putrinya yang masih berusia 9 tahun berhasil menjuarai kejuaraan gasing tingkat desa, sekaligus memotivasi anak-anak lain di desanya untuk belajar permainan *kekehan*.

4.3 Keberadaan Gasing Pada Masa Sekarang Dan Masa Depan

Pada awalnya permainan gasing hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dan memenuhi kebutuhan anak-anak akan hiburan, demikian menurut keterangan seorang informan yang sekaligus merupakan sesepuh desa di Desa Tunggul, Lamongan. Namun tidak demikian di beberapa daerah lain. Permainan gasing di beberapa daerah sering digunakan sebagai wahana atau media untuk merayakan hari-hari istimewa, misalnya untuk merayakan kegembiraan atau sebagai wujud terima kasih kepada Tuhan karena diberi hasil panen yang melimpah. Demikian juga pada masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai, permainan gasing digelar sebagai wujud syukur kepada Tuhan karena hasil tangkapan ikan dari para nelayan sangat melimpah.

Tidak hanya pada saat bergembira dan bersyukur kepada Tuhan atas hasil panen yang melimpah, saat musim kemarau pun juga identik dengan musim bermain gasing. Seperti yang dilakukan di Bali, tepatnya di pedesaan lereng gunung Batukaru. Permainan gasing di sana pada umumnya dilakukan pada musim kemarau, ketika panen kopi berlangsung. Lahan bekas menjemur kopi kemudian digunakan sebagai arena permainan gasing.

Lain lagi di wilayah Kecamatan Adimulyo, Karanganyar, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah, permainan gasing pada masa lampau dilakukan setelah musim panen padi berlangsung. Selama masa paceklik, sambil menunggu datangnya hujan untuk menggarap sawah, para petani, baik anak-anak maupun orang dewasa mengisi waktu luangnya dengan bermain gasing di pekarangan rumah. Permainan gasing yang dilakukan pada masa paceklik tersebut sekaligus sebagai wujud doa atau permohonan kepada Tuhan agar bencana yang sedang dialami cepat berlalu dan tidak akan melanda mereka lagi.

Pada masa sekarang, permainan *kekehan* di Lamongan dapat dijumpai terutama ketika musim liburan anak sekolah. Untuk mengisi hari liburnya anak-anak beramai-ramai bermain *kekehan*. Menjelang peringatan HUT Kemerdekaan RI, permainan *kekehan* digelar secara khusus, bahkan dipertandingkan. Pada saat itu, para pemainnya tidak hanya anak-anak. Kaum remaja, pemuda, hingga para orangtua giat bermain *kekehan* menyemarakkan peringatan hari kemerdekaan.

Peran pemerintah tingkat desa hingga tingkat kabupaten di Lamongan dalam upaya pelestarian permainan *kekehan* antara lain dilakukan dengan menggelar beberapa acara, seperti kejuaraan gasing di tingkat Desa Tunggul, dan kejuaraan gasing tingkat kabupaten dalam rangka memeriahkan hari olahraga nasional.

Kerinduan sebagian masyarakat pada permainan tradisional yang dialaminya di masa muda merupakan salah satu potensi untuk selalu menjaga dan melestarikan eksistensi gasing (*kekehan*) di masa depan. Kerinduan tersebut tampak pada beberapa gelar festival atau kejuaraan gasing di berbagai daerah. Masyarakat datang berduyun-duyun untuk menyaksikan festival atau kejuaraan gasing, sekaligus bernostalgia mengenang indahnya masa muda. Memelihara kerinduan pada suatu tradisi, khususnya dalam hal ini permainan *kekehan* merupakan tanda bahwa tradisi tersebut telah terpatris dalam hati sanubari warga masyarakat. Munculnya kerinduan dapat diartikan bahwa telah tumbuh rasa sayang dan cinta di hati masyarakat pada tradisi, khususnya permainan *kekehan*. Seiring hal tersebut tumbuh pula kepercayaan diri yang melahirkan perasaan bangga pada

¹ Wawancara dengan Silaturrokhim, 27 Mei 2011

permainan *kekehan*, sekaligus sikap menjaga dan melestarikan pusaka budaya karena tidak rela kehilangannya.

Masa depan permainan *kekehan* di Desa Tunggul dapat dikatakan cukup cerah mengingat saat ini telah berlangsung proses regenerasi pemain *kekehan*. Dapat diambil contoh salah satu regenerasi yang berlangsung adalah pada putri Rokhim seperti telah diceritakan di atas. Silaturrokhim nama anak perempuan yang mampu menjuarai kejuaraan *kekehan* di desanya tersebut sekaligus membuktikan bahwa *kekehan* bukanlah monopoli permainan kaum laki-laki.

Silaturrokhim tidak sendirian. Ada banyak anak-anak sebayanya, baik laki-laki maupun perempuan, gemar bermain *kekehan*. Semakin banyak anak mengenal dan mencintai *kekehan* maka dapat diprediksi bahwa keberadaan *kekehan* akan tetap lestari di masa mendatang. Diceritakan oleh Silaturrokhim bahwa di desanya, teman-temannya memiliki banyak *kekehan*, karena mereka selalu merasa tidak puas kalau hanya mempunyai sedikit *kekehan*. *Kekehan-kekehan* tersebut tidak hanya menjadi koleksi namun dimainkan anak-anak dengan rasa senang dan bangga. Berikut petikan wawancara dengan Silaturrokhim:

"...teman-teman punya banyak kekehan soalnya selalu ngga puas kalau cuma punya sedikit, apalagi kalau lihat kekehan temannya, terus pengen dibikinkan lagi dan dibikinkan lagi.."

4.4 Prospek Ekonomi Gasing

Sekarang ini sedang terjadi pembaruan ekonomi secara besar-besaran menuju ekonomi gelombang keempat. Sistem ekonomi tersebut merupakan suatu sistem ekonomi yang menitikberatkan pada tiga aspek orientasi: kreativitas, budaya dan warisan budaya, serta

lingkungan. Sistem ekonomi tersebut sering disebut dengan istilah ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif punya 14 subsektor industri, yaitu periklanan (*advertising*), arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, *fashion*, video/film/animasi/fotografi, *game*, musik, seni pertunjukan (*showbiz*), penerbitan/percetakan, *software*, televisi/radio (*broadcasting*), dan riset & pengembangan (R&D).

Menurut John Howkins dalam *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, ekonomi kreatif diartikan sebagai segala kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas (kekayaan intelektual), budaya dan warisan budaya, maupun lingkungan sebagai tumpuan masa depan. Adapun industri kreatif merupakan industri yang berbasis kreativitas, keterampilan, dan talenta yang memiliki potensi untuk peningkatan kesejahteraan serta penciptaan lapangan kerja dengan menciptakan dan mengeksploitasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) (dalam <http://kolumnis.com/2009/01/30/pentingnya-ekonomi-kreatif-bagi-indonesia/>).

Untuk memenangkan kompetisi tersebut maka kita harus kreatif, kaya ide atau gagasan, mampu memanfaatkan peluang, dan mampu menciptakan sesuatu yang baru. Ide adalah suatu komoditi yang dapat dieksplorasi dengan tiada habisnya. Manusia dengan akal budinya yang terus berkembang, disertai kreativitas, serta ditempatkan dalam lingkungan yang kondusif, akan mampu menghasilkan produk-produk kreatif bernilai ekonomi.

Gasing atau *kekehan* sebagai sebuah benda merupakan bagian dari seni kriya (seni kerajinan) dalam hal ini kriya kayu. Suvenir dan perajinnya (kriyawan) merupakan salah satu mata rantai penting dalam industri pariwisata. Hal tersebut dapat dilihat pada sentra-sentra

seni kriya di Bali yang telah menjadi bagian penting mata rantai kunjungan wisata ke Bali. Berdasarkan data yang diunduh dari <http://kriya.isi-dps.ac.id/?p=70>, belanja souvenir di Bali menjadi motivasi utama wisatawan ke Bali. 30-40% penjualan produk merupakan interaksi langsung dari kunjungan wisatawan atau pembelian retail, sementara 60-70% adalah produk ekspor (*wholesale*). Produk-produk kriya Bali telah menjadi elemen penunjang interior dan eksterior fasilitas kepariwisataan (hotel, rumah makan, taman kota, pusat Spa, kesehatan, dan sebagainya), baik di kota-kota lain di Indonesia maupun di luar negeri.

Melihat potensi kekayaan seni kriya Indonesia yang begitu tinggi, maka kriya sangat penting untuk dikembangkan menjadi kontributor utama dalam era ekonomi kreatif ini. Karena dari semua bentukan ekonomi kreatif yang ada, seni kriya tidak tergantung pada teknologi tinggi, baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang mahal harganya. Seni kriya sangat sesuai dengan kondisi sosial-budaya Indonesia dan dapat mendorong peningkatan ekonomi kerakyatan. Industri kriya dapat dikembangkan secara padat karya sehingga dapat memberikan pekerjaan kepada masyarakat.

Meskipun demikian, memasukkan gasing atau *kekehan* sebagai hasil kerajinan kriya yang memiliki nilai ekonomi tinggi tampaknya masih perlu diperjuangkan. Terlebih apabila pertanyaan lebih dikembangkan lagi menyangkut posisi gasing atau *kekehan* dalam menopang ekonomi masyarakat Desa Tunggul. Berdasarkan informasi dari Rokhim, produksi *kekehan* saat ini hanya berdasarkan pesanan saja. Dapat digolongkan dalam industri kecil atau industri rumah tangga. Harga yang dipatok untuk sebuah *kekehan* ukuran standar sekitar Rp. 10.000,00. Apabila sedang ramai pesanan, yaitu pada musim liburan anak sekolah dan menjelang peringatan HUT Kemerdekaan RI, dapat diproduksi sekitar 40 buah *kekehan* per hari. Diakui

oleh Rokhim apabila pesanan *kekehan* memenuhi jumlah 40 buah per hari dikalikan satu bulan, maka dalam satu bulan ia bisa meraup keuntungan sekitar tiga juta rupiah. Selain memproduksi *kekehan* untuk alat bermain, Rokhim juga sesekali menerima order pembuatan *kekehan* ukuran kecil yang digunakan untuk gantungan kunci. Biasanya miniatur *kekehan* tersebut akan digunakan sebagai suvenir dalam suatu acara.

Dilihat dari aspek ekonomi, keuntungan dari penjualan *kekehan* yang digunakan untuk bermain, ditambah penjualan *kekehan* sebagai suvenir dapat dijadikan penopang ekonomi rumah tangga pengrajin *kekehan*, selama hal tersebut berlangsung terus menerus atau berkelanjutan. Namun pada kenyataannya tidaklah demikian. Pesanan hanya datang sesekali saja. Musim ramai anak-anak bermain *kekehan* juga tidak datang sepanjang tahun. Maka menggantungkan perekonomian keluarga semata-mata pada keuntungan penjualan *kekehan* pada saat ini belum memungkinkan. Dengan kata lain, menjadi perajin *kekehan* sementara ini hanya berfungsi komplementer, dan tidak menjadi satu-satunya mata pencaharian keluarga. Dapat dikatakan bahwa kecil sekali kontribusi *kekehan* dalam perekonomian rumah tangga.

Secara kultural *kekehan* tidak ditempatkan sebagai suatu permainan yang keberadaannya disandingkan atau dihubungkan dengan tradisi-tradisi lain yang masih bertahan. Kondisi tersebut kurang menguntungkan bagi perajin *kekehan* dalam memperoleh pasar. Hal tersebut berbeda dengan kondisi gasing di Bali yang ditempatkan sebagai permainan yang sakral dan masih dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Kondisi kultural di Bali lebih menguntungkan karena di sana gasing mempunyai pasar yang lebih terbuka. Dukungan komunitas yang kuat pada gasing Bali membuat gasing Bali juga mempunyai nilai ekonomis yang lebih tinggi dibandingkan *kekehan*.

Hal yang ditawarkan untuk meningkatkan kontribusi *kekehan* adalah dengan meningkatkan kembali eksistensinya. Keberadaan beberapa wahana seperti Wisata Bahari Lamongan, Pantai Tanjung Kodok, dan Maharani Zoo & Gua yang mampu menarik wisatawan datang ke Paciran dapat dilengkapi dengan adanya simbol daerah Lamongan dalam bentuk *kekehan* sebagai cinderamata untuk dibawa pulang para wisatawan. Suvenir *kekehan* menurut pengakuan perajinnya telah dibuat, namun saat ini hanya berdasarkan pesanan saja. Hingga saat ini belum dijumpai atau dipasarkan secara umum suvenir *kekehan* di pasar seni dan kriya WBL. Kendala dalam hal ini menyangkut permodalan, dimana untuk memproduksi suvenir *kekehan* dalam jumlah besar dibutuhkan modal yang tidak sedikit. Terlebih pada umumnya berlaku sistem titip jual, sehingga perajin suvenir *kekehan* berat menanggung ongkos produksi dan terlalu lama menunggu modal kembali.

Diperlukan bantuan permodalan dengan sistem kredit lunak, atau keterlibatan pemilik modal yang mau mengembangkan industri budaya berbasis permainan anak tradisional gasing (*kekehan*), dan berbagai jenis permainan tradisional yang lain. Jika *kekehan* diproduksi secara masal bukan tidak mungkin akan menjadi industri baru nasional yang bisa dibanggakan secara budaya dan ekonomi.

Di sisi lain, dukungan Pemerintah Kabupaten Lamongan, atau Pemerintah Provinsi Jawa Timur masih sangat diperlukan, salah satunya dengan menjadikan *kekehan* sebagai *suvenir* resmi daerah pada setiap kegiatan. Karena itu pemerintah daerah diharapkan mendorong para perajin *kekehan* mengembangkan bentuk dan modelnya agar sesuai dengan kebutuhan di luar keperluan permainan.

Adapun sosialisasi *kekehan* sebagai olahraga prestasi pada dasarnya sangat potensial dilakukan di dalam dunia pendidikan. Sosialisasi nilai budaya melalui dunia pendidikan menjadi sangat potensial karena saat ini tidak ada institusi atau lembaga yang lebih penting pengaruhnya bagi perkembangan dan sosialisasi anak-anak dibandingkan lembaga pendidikan. Sistem pendidikan semata-mata bukan hanya sebagai institusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan pengetahuan, namun juga merupakan institusi penting wadah sosialisasi bagi anak-anak sekaligus mengajari dan memperkuat nilai-nilai budaya yang penting.

Sistem pendidikan menurut Dayakisni dan Yuniardi (2004) dipercaya dapat menanamkan nilai-nilai budaya dan mensosialisasikannya kepada anak-anak melalui beberapa cara yaitu: 1) isi dari apa yang diajarkan di sekolah merefleksikan suatu pilihan-pilihan yang dihargai oleh suatu budaya dan dianggap penting untuk dipelajari, 2) *setting* lingkungan dimana pendidikan tersebut berlangsung akan menentukan, misalnya pada beberapa masyarakat industri memiliki sistem pendidikan formal dengan ruang lingkup dan struktur sekolah yang dapat diidentifikasi, sedangkan pada lingkungan budaya yang lain, pendidikan formal mungkin menjadi tugas keluarga, misalnya ibu bertugas mengajari anak-anaknya agar memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kelangsungan hidupnya, dengan melatih kemandirian anak. Memasukkan unsur tradisi dalam hal ini permainan *kekehan* ke dalam materi pembelajaran di sekolah merupakan langkah yang tepat. Dengan media seni tradisi generasi muda tidak hanya mengenal dan melestarikan tradisi milik bangsanya, namun juga belajar nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tradisi-tradisi tersebut guna membentuk mental yang tangguh dan pribadi yang matang.

Selain itu, sosialisasi permainan *kekehan* dapat pula dilakukan melalui wahana wisata yang ada. Dalam hal ini dengan mengemas permainan *kekehan* sebagai wahana unggulan yang mungkin tidak dijumpai di tempat lain. Permainan *kekehan* lengkap dengan lapangan dan tata cara bermain dapat dikemas dalam bentuk olahraga wisata yang edukatif, rekreatif, sekaligus ekonomis.

Berbagai event yang relevan dapat digelar secara kontinu, misalnya penyelenggaraan festival *kekehan*, baik di tingkat desa hingga kabupaten, bahkan di tingkat provinsi dan nasional. Untuk pengembangan *kekehan* lebih lanjut sebaiknya mendorong *kekehan* dalam komoditas industri kultural, misalnya dengan menjadwalkan permainan *kekehan* sebagai bagian akhir dari upacara tradisi "kupatan", atau tradisi "petik laut", dan sebagainya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kegiatan inventarisasi permainan tradisional gasing dilakukan di Desa Tunggul, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Permainan gasing di sana dikenal dengan istilah permainan *kekehan*. Inventarisasi dilakukan dengan mewawancarai sejumlah informan, khususnya seorang perajin *kekehan* yang sekaligus merupakan satu-satunya perajin *kekehan* yang ada di Lamongan.

Gasing bentuk jantung merupakan gasing yang berkembang di Lamongan. Ciri khas gasing bentuk jantung antara lain terletak pada bentuknya yang agak tinggi, kepala gasing tinggi bulat, dan pada bagian bawahnya lebih meruncing. Pada umumnya gasing terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian kepala, leher, bahu, buntut, dan tumpuan untuk memasang kaki (*paksi*).

Untuk membuat *kekehan* diperlukan kayu yang kuat, keras, dan berat (*anteplan wulet*). Semakin keras bahan kayunya akan semakin baik karena *kekehan* tersebut lebih kuat dalam menyodok atau menaklukkan lawan. Jenis kayu yang sering dipakai untuk membuat *kekehan* adalah kayu sawo (*sapotaceae*) dan kayu akasia (*acacia sieberiana dc*). Kedua kayu tersebut memenuhi kriteria kuat, keras, dan berat, serta yang tidak kalah penting bahwa kayu-kayu tersebut hingga saat ini masih mudah diperoleh di daerah Lamongan.

Penduduk Desa Tunggul pada awalnya membuat *kekehan* menggunakan peralatan sederhana, seperti *arit* (semacam pisau untuk memotong rumput), *bendo* (semacam pisau berukuran besar), dan *caluk* (semacam

pisau yang biasanya digunakan untuk mengupas kelapa). Seiring perkembangan zaman, proses pembuatan *kekehan* di Desa Tunggul saat ini telah menggunakan mesin bubut. Latar belakang digunakannya mesin bubut adalah untuk mempercepat proses produksi.

Peralatan pendukung yang diperlukan dalam permainan *kekehan* adalah tali, atau dalam bahasa lokal Lamongan disebut *uwet*. *Uwet* tersebut pada zaman dulu dibuat dari jalinan serat kulit pohon waru, yang telah direndam dan kemudian dikeringkan. Namun dalam perkembangannya sekarang lebih banyak digunakan tali rafia atau tali dari plastik, tali pramuka, bahkan kadang-kadang digunakan juga tampar atau *pontel* yang biasa dipakai untuk membuat anyaman kursi.

Bermain *kekehan* pada prinsipnya dapat dilakukan di mana saja, asalkan di atas permukaan tanah yang lapang, rata, dan keras. *Kekehan* tidak akan menarik apabila dimainkan di tempat yang berair (*becek*) karena *kekehan* akan mengalami kesulitan untuk berputar atau berpusing. Selain itu, apabila tempat bermainnya tidak rata dan keras, maka *kekehan* yang sedang berputar atau berpusing tidak lama kemudian akan terjebak dalam balutan tanah sehingga tidak mampu berpusing lama.

Pada permainan *kekehan* yang ditandingkan; diperlukan lahan berbentuk empat persegi panjang berukuran 15 meter x 30 meter, mengacu pada pedoman pertandingan gasing nasional yang dikeluarkan oleh Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata tahun 2009. Demikian juga dengan peraturan dan tata cara permainan *kekehan* yang dimaksudkan untuk pertandingan mengacu pada pedoman tersebut.

Organisasi gasing atau *kekehan* dari Desa Tunggul Kecamatan Paciran dengan nama "Komunitas Gasing Lamongan", yang disingkat KOGALA cukup eksis

mengangkat gasing sebagai cabang olahraga yang bergengsi dan berprestasi, baik di tingkat daerah maupun di tingkat nasional. Diawaki oleh Rokhim selaku ketua, Khoirul Amin, S.Pd. selaku sekretaris, dan Nur Hamim selaku bendahara, organisasi ini telah mengukir prestasi yang membanggakan dalam berbagai kejuaraan.

Permainan *kekehan* berfungsi sebagai media interaksi dan sosialisasi, menanamkan nilai kejujuran dan sportivitas, memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan tubuh, otot, serta koordinasi gerakan fisik lainnya, juga kemampuan mengatur strategi dalam hal ini kecermatan. Permainan *kekehan*, juga permainan gasing lainnya dapat dikaitkan dengan upaya pelestarian jenis flora tertentu.

Kekehan sama seperti gasing pada umumnya, merupakan mainan yang bisa berputar pada porosnya, dan berkeseimbangan pada suatu titik. Dalam kaitannya dengan kehidupan di masyarakat, secara filosofis permainan *kekehan* merupakan simbol perilaku manusia dalam kesehariannya.

Hingga saat ini belum dijumpai atau dipasarkan secara umum *kekehan* sebagai alat bermain, ataupun miniatur *kekehan* sebagai suvenir di pasar seni dan kriya WBL. Kendala dalam hal ini menyangkut permodalan, dimana untuk memproduksi *kekehan* baik sebagai alat bermain atau suvenir dalam jumlah besar dibutuhkan modal yang tidak sedikit. Terlebih pada umumnya berlaku sistem titip jual, sehingga perajin *kekehan* merasa berat menanggung ongkos produksi dan terlalu lama menunggu modal kembali.

Diperlukan bantuan permodalan dengan sistem kredit lunak, atau keterlibatan pemilik modal yang mau mengembangkan industri budaya berbasis permainan anak tradisional gasing (*kekehan*), dan berbagai jenis

permainan tradisional yang lain. Jika *kekehan* diproduksi secara masal bukan tidak mungkin akan menjadi industri baru nasional yang bisa dibanggakan secara budaya dan ekonomi.

5.2 Saran-saran

1. Upaya meningkatkan kontribusi *kekehan* adalah dengan meningkatkan kembali eksistensinya. Keberadaan beberapa wahana seperti Wisata Bahari Lamongan, Pantai Tanjung Kodok, dan Maharani Zoo & Gua yang mampu menarik wisatawan datang ke Paciran dapat dilengkapi dengan adanya simbol daerah Lamongan dalam bentuk *kekehan* sebagai cinderamata untuk dibawa pulang para wisatawan.
2. Dukungan Pemerintah Kabupaten Lamongan, atau Pemerintah Provinsi Jawa Timur sangat diperlukan, salah satunya dengan menjadikan *kekehan* sebagai suvenir resmi daerah pada setiap kegiatan.
3. Sosialisasi *kekehan* sebagai olahraga prestasi pada dasarnya sangat potensial dilakukan di dalam dunia pendidikan. Dengan media seni tradisi generasi muda tidak hanya mengenal dan melestarikan tradisi milik bangsanya, namun juga belajar nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tradisi-tradisi tersebut guna membentuk mental yang tangguh dan pribadi yang matang.
4. Sosialisasi permainan *kekehan* dapat pula dilakukan melalui wahana Wisata Bahari Lamongan (WBL) dengan mengemas permainan *kekehan* sebagai wahana unggulan yang mungkin tidak dijumpai di tempat lain. Lapangan permainan *kekehan* dapat dibuat di beberapa sudut WBL yang memiliki lahan luas, sekaligus menjadi ciri khas WBL.

5. Berbagai *event* yang relevan dapat digelar secara kontinu, misalnya penyelenggaraan festival *kekehan*, baik di tingkat desa hingga kabupaten, bahkan di tingkat provinsi dan nasional.
6. Untuk pengembangan *kekehan* lebih lanjut sebaiknya mendorong *kekehan* dalam komoditas industri kultural, misalnya dengan menjadwalkan permainan *kekehan* sebagai bagian akhir dari upacara tradisi "kupatan", atau tradisi "petik laut".

DAFTAR PUSTAKA

Ahimsa Putra, Heddy Shri

2004 Permainan Tradisional Anak: Perspektif Antropologi Budaya, dalam *Permainan Tradisional Jawa*, disunting oleh Sumintarsih, karangan Sukirman Dharmamulya, Yogyakarta: Kepel.

2005 *Permainan Tradisional Anak-anak di Jawa dan Tantangan Era Kesejagadan*, dalam *Permainan Tradisional Jawa*, Karangan Sukirman Dharmamulya, Yogyakarta: Kepel.

Arikunto, Suharsimi

2005 "Permainan Tradisional Gasing (Gangsingan) Sebagai Media Enkulturasasi Dan Sosialisasi". *Makalah Workshop Dan Festival Permainan Tradisional Gasing*. Yogyakarta: BPSNT.

Bishop, C, & Hollander, W.J

2005 The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for researchin sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23.<http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc> diakses 15 Januari 2008

Cohen, D.

1993 *The Development of Play*. 2nd Edition. Tokyo: Routledge.

Danandjaja, James

1997 Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain. Cetakan V. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

2005 "Gasing Sebagai Sebuah Permainan Rakyat Dan Fungsinya Bagi Hidup Bermaasyarakat". *Makalah Workshop Dan Pameran Tradisional (Permainan Gasing)*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan Dan Pariwisata.

Dayakisni, T. dan Yuniardi, S.

2004 *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM Press.

Dharmamulya, S., et.al.

2005 *Permainan tradisional Jawa*. Sebuah Upaya Pelestarian. Yogyakarta: Kepel Press.

Iswinarti

2005 Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian). *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

2007 Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.

Hurlock, E.B.

1993 Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima. (terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.

- Hughes, F.P.
1999 *Children, Play, and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Koentjaraningrat
2002 *Pengantar Ilmu Antropologi*, Cetakan 8, Jakarta: Rineka Cipta.
- Larasati, Th. A
2009 "Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Kesulitan Bergaul", *Tesis*, Yogyakarta, Fakultas Psikologi UGM
- Pemerintah Tingkat II Kabupaten Lamongan
1995 *Lamongan Memayu Raharjaning Praja*.
- Semiawan, C.R.
2003 "Pengembangan Rambu-Rambu Belajar Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini", *Buletin PADU*. Vol. 2., No. 1, April 2003. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Subalidinata
2005 "Sejarah dan Asal-Usul Permainan Gasing". *Makalah Workshop Dan Festival Permainan Tradisional Gasing*. Yogyakarta: BPSNT.
- Sumarsono, et.al.
2007 "Nilai-nilai Budaya Tradisional dan Kontemporer". *Buku Panduan Diklat Teknis*

Kebudayaan Tingkat Dasar. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Sutarto, Ayu

2005 "Makna Dan Fungsi Permainan Gasing". *Makalah Workshop Dan Pameran Tradisional (Permainan Gasing)*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan Dan Pariwisata.

2008a "Pemahaman Tradisi dan Penerapannya". *Bahan Diklat Tenaga Teknis Tradisi*. tidak diterbitkan.

2008b "Peran dan Fungsi Nilai Budaya". *Bahan Diklat Tenaga Teknis Tradisi*. tidak diterbitkan.

Sutarto, Ayu, et.al.

2009 *Pedoman Pertandingan Gasing Nasional*. Jakarta: Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata.

Winoto, Wahyudi Dwidjo.

2004 *Upacara Tradisi Pengantin Bekasri. Upacara Pernikahan Khas Lamongan*, Pemerintah Kabupaten Lamongan: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan.

Kompas

6 Mei 2007 *Memilih Permainan, di Dalam atau Luar Ruang?*

31 Juli 2007 *Permainan Tradisional, Ditinggalkan karena Tidak Ada Contoh Karya*

6 Agustus 2007 *Mainan Tradisional. Dari Filosofi, Kearifan, dan Benteng Budaya*.

Sumber internet

2011

Kabupaten dan Kota di Jawa Timur. Diunduh Kamis 30 Juni 2011, pukul 11.30 wib. Dari [http://omdhe.multiply.com/photos/album/27/Logo Kabupaten dan Kota di Jawa Timur](http://omdhe.multiply.com/photos/album/27/Logo_Kabupaten_dan_Kota_di_Jawa_Timur).

2011

Pemerintahan. Diunduh Kamis 30 Juni 2011, pukul 11.30 WIB. Dari http://www.jatimprov.go.id/index.php?option=com_kb&id=10.

2010

Pentingnya ekonomi kreatif bagi Indonesia diunduh Rabu 17 Februari 2010, pukul 13.00 dari <http://kolumnis.com/2009/01/30/pentingnya-ekonomi-kreatif-bagi-indonesia/>

2010

Kriya. diunduh Rabu 17 Februari 2010, pukul 12.05 WIB dari <http://kriya.isi-dps.ac.id/?p=70>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PANDUAN WAWANCARA

1. Administrasi Wawancara
Hari/tanggal, Lokasi, Nama, Usia, Jenis kelamin, Pendidikan, Pekerjaan, Alamat (identitas informan)
2. Sejarah perkembangan gasing?
3. Hubungan gasing dengan tradisi lain yang masih hidup?
4. Bentuk dan bagian-bagian gasing?
5. Jenis-jenis gasing?
6. Ukuran gasing?
7. Bahan baku yang digunakan?
8. Pengadaan bahan?
9. Proses pembuatan?
10. Lapangan permainan? (meliputi bentuk, ukuran, luas, kondisi lapangan, dan peralatan yang diperlukan, serta proses atau teknik pembuatan lapangan)
11. Permainan gasing? (meliputi pelaku: laki-laki atau perempuan, anak-anak/remaja/dewasa/semua umur, jumlah pemain, sistem permainan: beregu atau perorangan, aturan permainan, waktu bermain, jalannya permainan, organisasi atau kepengurusan gasing di lokasi penelitian, serta *event* yang diikuti dan penghargaan yang diraih)
12. Makna dan fungsi permainan gasing?
13. Tanggapan masyarakat terhadap permainan gasing?
14. Eksistensi gasing sekarang dan yang akan datang?
15. Prospek ekonomi gasing?

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Alamat
1	Khoirul Amin, S.Pd.	27 th	Sarjana S1	Guru MI Malihatul Hikam	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
2	Nur Hamim	40 th	SMA	Swasta	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
3	Abdul Rokhim	40 th	SMP	Wiraswasta/Peng rajin Gasing	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
4	Purwanto, S.Pd	50 th	Sarjana S1	Guru SDN Kranji I	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
5	Hamin	58 th	SMA	Pensiunan	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
6	Drs. M. Yasin	47 th	Sarjana S1	Kepala Desa Tunggul	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
7	Suradi	72	-	Sesepuh Desa Tunggul	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
8	Suyari	50	Sarjana S1	Bidang Kebudayaan Dinas Kebudayaan Lamongan	Lamongan
9	Ibu Rokhim	30 th	SMA	Ibu Rumah Tangga	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan
10	Silaturrekhim	9 th	Kelas 4 MI	Pelajar	Desa Tunggul, Kec. Paciran, Lamongan

PETA WISATA PROPINSI JAWA TIMUR Sumber www.google-maps.com



Lampiran 4

PETA PERKAMPUNGAN TUNGGUL DESA TUNGGUL – KECAMATAN PASIRAN – KABUPATEN LAMONGAN



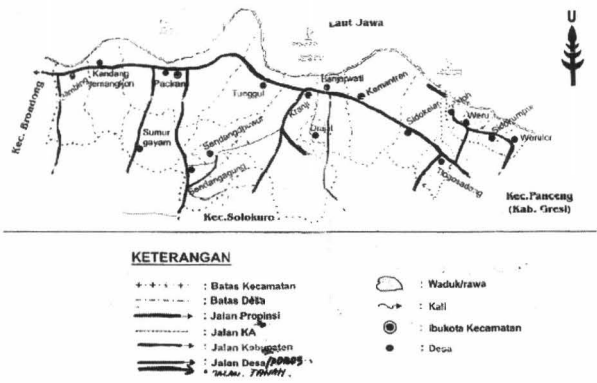
Sumber [www. Google-earth.com](http://www.Google-earth.com)

Keterangan :



: Rumah Abdul Rokhim

PETA JALAN POROS DESA
KECAMATAN PACIRAN



Sumber: Kantor Kecamatan Paciran

Lampiran 6

PETA LOKASI WAHANA BAHARI LAMONGAN



Sumber [www. Google-earth.com](http://www.google-earth.com)

ISBN : 978-602-9052-17-6